KONAMI

プレイステーション2

サイレントヒル2 公式ガイド

NTT出版

KONAMI

KONAMI OFFICIAL GUIDE
公式ガイドシリーズ
PUBLISHED BY KONAMI & NTT PUB.

SILENT HILL 2
Official Guide

霧と闇、愛と憎しみの果てに迎える
戦慄の最終ステージまでの道標
禁断の地の恐怖に立ち向かう
最速サバイバルガイドブック。

コナミ株式会社/NTT出版株式会社

PlayStation 2

KONAMI OFFICIAL GUIDE
公式ガイドシリーズ
PUBLISHED BY KONAMI & NTT PUB.

SILENT HILL 2
Official Guide

霧と闇、愛と憎しみの果てに迎える
戦慄の最終ステージまでの道標
禁断の地の恐怖に立ち向かう
最速サバイバルガイドブック。

コナミ株式会社/NTT出版株式会社

PlayStation®2

SILENT HILL 2

Official Guide

サ イ レ ン ト ヒ ル **2** 公 式 ガ イ ド

PROLOGUE

SILENT HILL 2

3年前に病死したジェイムスの妻、メアリー。そのメアリーから手紙を受け取ったジェイムス。手紙には、"思い出の場所で待っている"とだけ書かれていた。

メアリーの名が記された封筒を手に、思い出の地サイレントヒルを訪れる。彼は半信半疑ながらも、彼女の言う"思い出の場所"の特定に頭を悩ませた。ジェイムスにとって、メアリーとの思い出が多すぎるサイレントヒルでは、その場所を限定するのは非常に困難なことだった。

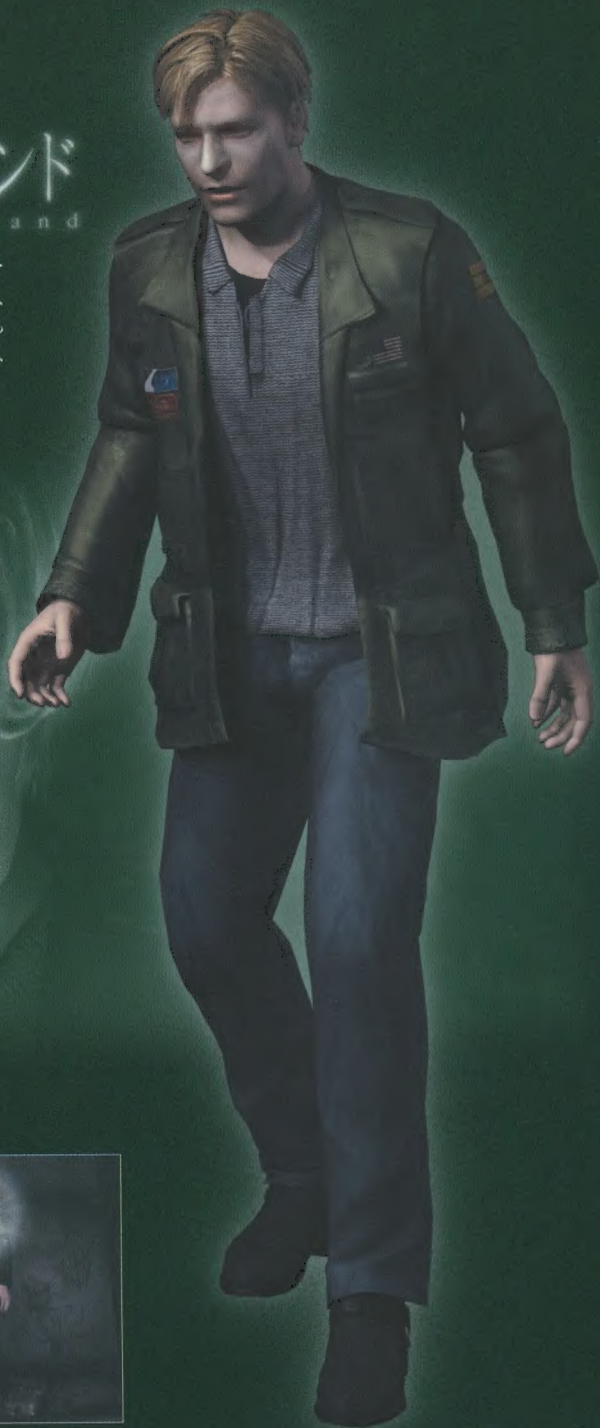
町へ向かう途中、行き止まりのため徒歩で進むことを余儀なくされたジェイムスは、険しい山道を走る。そしてようやく"思い出の町"にたどり着くが、人が生活をしている気配はなく、異形のものが徘徊する、異様な町と化していた。そんな状況下でもジェイムスは、ときには道具を、またあるときには武器を手にし、さまざまな死線を乗り越えていく。彼を動かしていたのは、"メアリーに会いたい"という純粋な気持ちだけだった。

サイレントヒル2公式ガイド CONTENTS

主人公紹介

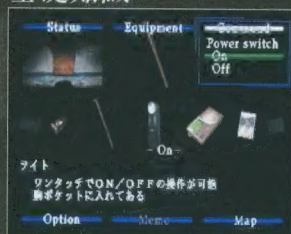
ジェイムス・サンダーランド

James Sunderland

本編の主人公。3年前に他界したはずの妻、メアリーから届いた手紙がきっかけで、霧に包まれた町、サイレントヒルに足を踏み入れることになる。ぎこちないながらも、迫る危険を武器で回避しながら、メアリーからの手紙の真実を追求していく。

システム解説

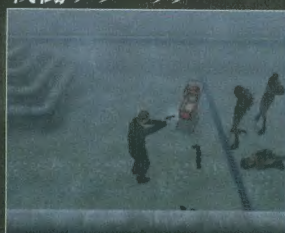
ここではサイレントヒルの探索を進めていくうえで、最低限覚えておきたいことを解説していく。メアリーとの思い出の地を探す前に、しっかりとマスターしておこう。

システム解説で紹介する項目

基礎知識

→P.6

基本操作

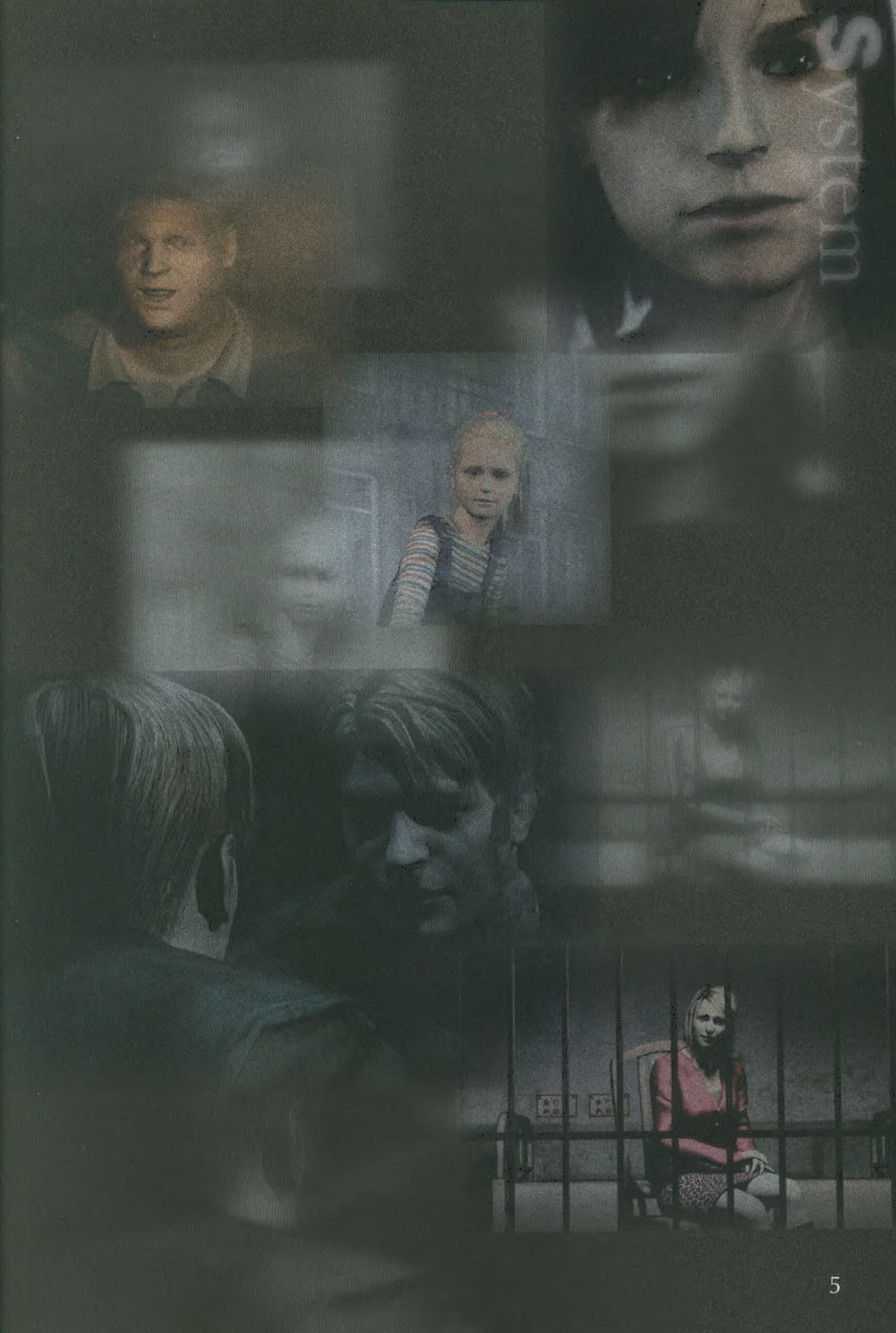
→P.8

戦闘テクニック

→P.10

アイテム紹介

→P.12

モンスター紹介

→P.22

System

基礎知識

Basic Knowledge

基本システムを理解することは、ゲームをスムーズに進めていくうえで、とても重要なことだ。各項目をしっかりと把握し、これからの探索に役立ててほしい。

タイトル画面〜モード選択

タイトル画面で選択可能な4つのモードを解説。ゲームを始める前に理解しておこう。

SILENT HILL 2
LOAD
CONTINUE
NEW GAME
OPTION

NEW GAME

NEW GAMEを選択すると、続いてゲームの難易度を選択することになる。難易度はACTION(アクション)とRIDDLE(謎解き)で個別に設定ができ、アクションをEASY、謎解きをHARDにするなどの組み合わせも可能。アクションは苦手だが、謎解きは得意という場合でもストレスなく楽しむことができる。ただし、ゲームを開始すると以降の難易度変更はできないので、よく考えてから選択しよう。

ACTION LEVEL	RIDDLE LEVEL
HARD	HARD
NORMAL	NORMAL
EASY	EASY
BEGINNER	

CONTINUE

直前にセーブした場所からゲームを再開できる。ボス戦でGAME OVERになった場合などは、すぐロードできるので便利だ。

LOAD

セーブファイルにセーブしてあるデータの中から、ロードしたいファイルを選んでゲームを再開できる。少し前に戻りたいときなどに便利。

OPTION

OPTIONS
Brightness Level
Screen Position
Button Config
Control Type 3D Type
Vibration Normal
Auto Load Off
Language Japanese
Subtitles On
Sound Stereo / Speaker
BGM Volume
SE Volume
画面の明るさを調整します

OPTIONでは、画面の明るさやボタンコンフィグなど、プレイヤーの好みに合わせて自由にゲーム環境を変更できる。自分がプレイしやすいように調節しておこう。変更できる項目は以下の通り。

●OPTIONで変更できる項目

- *Brightness Level* 画面の明るさを8段階に調整
- *Screen Position* 画面表示位置を縦横に調整
- *Button Config* 操作方法をボタン単位で設定
- *Control Type* 移動方法を2D、3Dから選択
- *Vibration* コントローラ振動の有無、強弱を設定
- *Auto Load* 起動時に自動でロードするか否かを選択
- *Language* ゲーム中の言語表記を日本語、英語から選択
- *Subtitles* 有音声時の字幕表示をするか否かを選択
- *Sound* サウンドを、モノラルとステレオの2通りから選択
- *BGM Volume* BGMの音量を16段階に調整
- *SE Volume* 効果音の音量を16段階に調整

画面の見かた

画面から得られる情報を正しく理解することが、自分の身を守る近道となるだろう。

ゲーム画面

メニュー画面

❶ ジェイムス本人。プレイヤーの操作により、自由に動かすことができ、さまざまなアクションが可能。

❷ ジェイムスに襲いかかってくる正体不明のモンスター。サイレントヒルの至る所に出現する。

❸ 回復アイテムやキーアイテムなどは、ほとんどが画面上に表示されており、○ボタンで取得できる。

❹ 現在のジェイムスの状態をチェックできる。画面が緑色なら正常。赤色なら危険な状態を表している。

❺ 現在ジェイムスが装備している武器が表示される。銃器の場合は、残りの弾数も表示される。

❻ UseやEquipなど、アイテムごとに選択可能なコマンドが表示される。詳しくは、下記の一覧を参照。

❼ 各種ゲーム環境を自由にカスタマイズできる。タイトル画面のOPTION とできることは同じ。

❽ ゲーム中に入手したメモなどは、ここで一覧できる。また見たいメモを選択すれば内容を確認できる。

❾ 入手したマップを見ることができる。方向キーでマップの切り替え、○ボタンでズームが可能。

❿ 現在選択しているアイテムが表示される。方向キー左右でアイテムを切り替えることができる。

セーブポイント

▲この赤い物体を調べるとセーブできる。見つけたら必ずセーブしておこう。

■アイテムコマンド一覧

Use
使う

アイテムを使う場合は、このコマンドを使用。大抵のアイテムは、一度使用すると無くなる。

Equip
装備

武器を装備できる。装備中の武器に関してはコマンドがUnequip（外す）となる。

Reload
リロード

銃器を装備している時、していない時に関わらず、弾丸の補充ができる。

Power switch
パワースイッチ

「ラジオ」や「ライト」の電源をON/OFFできる。

Examine
調べる

アイテムを調べることで、アイテムに付随しているメモや解説などが見られることもある。

Combine
組み合わせる

アイテムの中には、複数を組み合わせて使うものもある。その際に必要となるコマンド。

Adjust volume
ボリューム調節

「ラジオ」から出るノイズの音量を調節できる。

基本操作

Basic Action

ジェイムスを思い通りに動かせるようになれば、探索も余裕を持って行える。また、凶悪なモンスターから身を守るためにも、基本操作はしっかりマスターしておきたい。

通常アクション

移動をはじめ、探索の基本となるアクションを紹介。3D Typeの操作に早く慣れよう。

歩く

- 左旋回：方向キーor左スティック左上
- 左旋回：方向キーor左スティック右下
- 前進：方向キーor左スティック上
- 後退：方向キーor左スティック下
- 右旋回：方向キーor左スティック右上
- 右旋回：方向キーor左スティック左下

走る

- 左旋回：⊗+方向キーor左スティック左上
- 左旋回：⊗+方向キーor左スティック右下
- 前進：⊗+方向キーor左スティック上
- 後退：⊗+方向キーor左スティック下
- 右旋回：⊗+方向キーor左スティック右上
- 右旋回：⊗+方向キーor左スティック左下

ターン

方向キーor左スティック 右or左

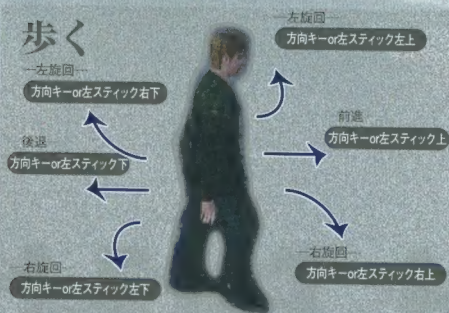
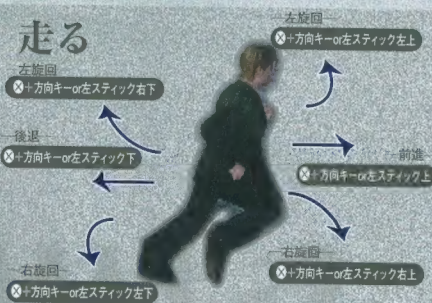
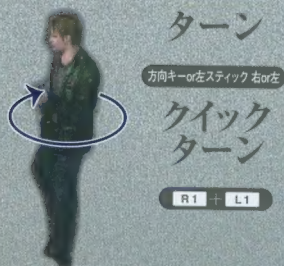
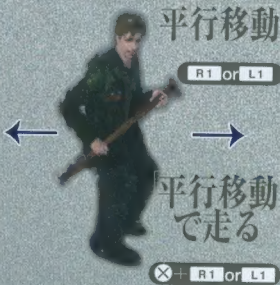
クイックターン

R1 + L1

平行移動

R1 or L1

平行移動で走る

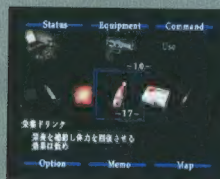
⊗+ R1 or L1

調べる・拾う・開ける

◎

※走るの後退は早歩き

その他

マップ表示や「ライト」のON/OFFは、メニュー画面でなくても操作可能だ。

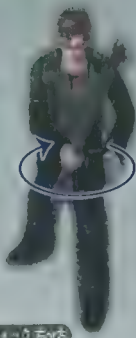
- メニュー呼び出し　START
- マップ表示　△
- ライトON/OFF　□
- サーチビュー　L2

戦闘アクション

徘徊するモンスターから身を守るために、戦闘アクションは完全にマスターしておこう。

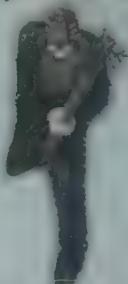
構える

R1

構えつつ回転

R2＋方向キーor左スティック左or右

モンスターに遭遇し、戦う決意をしたら、すぐに構えの動作に入ろう。構えておけば、いつでも攻撃することができる。また、構えたまま回転して方向修正も可能だ。

攻撃

R1＋○

とどめを刺す

（構えをやめて）○

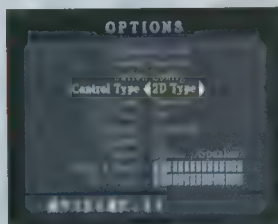
攻撃は、構えた状態で○ボタンを押すことで実行される。倒れたモンスターがまだ生きている場合は、構えを外し、モンスターに向かって○ボタンを押せばとどめを刺せる。

ガード

×

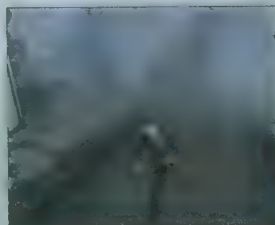
ガード可能な攻撃の場合、敵の攻撃に合わせて×ボタンを押すとダメージを軽減できる。またアクションレベルがEASY以下の場合は、ボタンを押し続けるだけでよい。

■2D Typeでの操作法

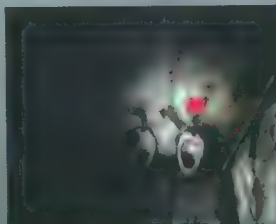
2D Typeでの移動は、ジェイムスの向きではなく、マップが基準となる。マップの奥に行きたいなら上、手前なら下を入力する。それゆえ、平行移動やクイックターンといった操作は必要なくなるので、3D Typeよりも直感的かつ簡単な操作でゲームを楽しめる。

◀3D Typeでの操作が苦手な人は、2D Typeでプレイすると良い。

■知っておきたい基本事項

●ジェイムスの視線に注目

マップ中には、さまざまなアイテムが落ちているが、濃い霧や暗闇に阻まれて発見しにくい場合が多々ある。そんな時は、ジェイムスの視線に注目しよう。アイテムが落ちている場所の近くを通ると、その方向にジェイムスが視線を落とすので、その周辺を探せばいい。

◀走っていても同様に視線を向ける。一旦立ち止まり、周囲を探してみよう。

●セーブポイントは忘れずにチェック

セーブポイントは限られた場所にしかなく、数もそれほど多くない。探索中は周囲に気を配り、セーブポイントを発見したら、こまめにセーブするように心がけたい。

◀意外な場所や分かりづらい場所にあることが多く、発見に苦労することも。

※この項で解説している操作ボタンはデフォルトのものです

戦闘テクニック

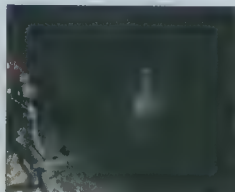
Battle Technique

モンスターと戦わなくてはならない状態に陥ったときに、頼れるのは自分自身のみ。ここでは、生きのびるための戦闘テクニックを紹介していく。しっかりマスターしよう。

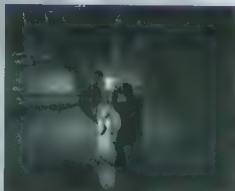
戦闘の心得

実戦に臨む前に、戦闘の基本的な心得を身につけておこう。戦いを楽にしてくれるはずだ。

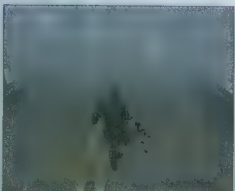
〈体力の減少に敏感になる〉

モンスターから逃れられず、パニックに陥いると、ジェイムスの体力に対する注意が散漫になり、思わぬ結果を招くこともある。ジェイムスの体力には常に気を配り、メニュー画面での確認を怠らないようにしたい。また、ジェイムスが瀕死状態に近づくにつれ、コントローラの振動が早くなるので、これを目安にするといいだろう。瀕死の場合はすみやかに体力の回復を図ること。

◀緊急に回復したい場合は、R3ボタンを押そう。携帯用救急キット、栄養ドリンクの順で使用する。

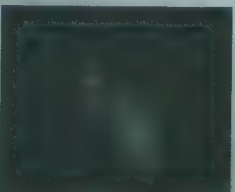
〈素早く倒すように心がけよう〉

モンスターと戦うときは、素早く攻撃しよう。連続攻撃でできるだけ早く勝負を決したい。戦っている最中に別のモンスターが襲ってくる場合もあるからだ。大抵の武器は連続攻撃が可能なので、次々と攻撃をくり出していける。注意したいのは、2体以上が同時に出現した場合だ。慌てて攻撃を仕掛けるより、一度距離をとるなどして1体ずつに攻撃を集中できる状況を作りだして倒すようにすると良いだろう。

◀戦いを長引かせても何の得にもならない。2体同時に出現した場合は、1体ずつ集中して倒すようにするといい。

〈必ず“とどめ”を刺すこと〉

ある程度ダメージを与えると、モンスターは地に伏すが、戦いが終わったわけではない。しばらくすると、地面を這い出したり、起き上がって再び攻撃を仕掛けてくる。銃器の場合、そのまま攻撃を続けることでとどめを刺せる。だが、「木材」などの打撃系接武器の場合は、倒れているモンスターに対して○ボタン強押しで振り下ろしの追撃を与えても、必ずしもとどめを刺したことにはならないので注意。

◀とどめはキックと踏みつけの2通りあるが、効果は変わらない。血の海ができたら、とどめを刺せた証拠。

〈逃げることも必要〉

モンスターが近づいてきたからといって、無理に戦う必要はない。生き延びるためには、一刻も早くその場から走り去った方が良い場合もある。行く手を阻まれたり、取り囲まれた時以外は逃げるのが得策だろう。特に路上などの広い場所では、走って切り抜けるか、建物や車などの障害物を盾に使うなどして、うまくモンスターの襲撃をかわしていこう。

◀ラジオからノイズが聞こえ始めたら、モンスターが近づいてきた証拠。体力と装備の確認を忘れずに。

こんな時どうする？

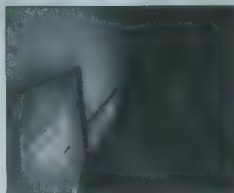
戦いにおいて、困難な状況は必ず出てくる。そんな時の対処法を身につけよう。

〈相手につかまれてしまった〉

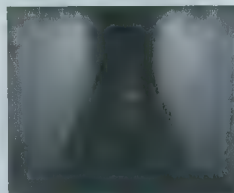
つかみ攻撃や抱きつき攻撃をしてくるモンスターはごく少数だが、一度つかまれると、1フレーム(1/30秒)ごとに体力を奪われてしまうので厄介だ。つかみ攻撃を受けている間にほかのモンスターに囲まれる危険もあるので、方向キーを連打して早めに逃れること。また、つかみ攻撃は近距離でしか発動されないので、未然に防ぎたいなら銃器を使用して、距離を置いて戦うようにするといい。

◀ACTION LEVELがNORMALモード以下の場合、つかみ中にメニュー画面に移行し、回復することもできる。

〈マップ移動後、前が見えない〉

場所によっては、マップが切り替わった直後に、ジェイムスを前から見た視点にカメラアングルが変化し、前方の様子がわからなくなることがある。この状態でモンスターに襲われると危険なので、速やかに視点を切り替える必要がある。視点切り替えにはL2ボタンを使用する。L2ボタンを押せば、大抵の場合ジェイムスを後ろから見た視点になり、前方の様子がはっきりとわかるようになる。

◀T字に広がる通路などでは、さらにL2＋右スティックで視点を動かせるので、周囲の状況確認に使うといい。

〈迫り来る敵から、うまく逃げ切りたい〉

回復アイテムが残り少ない時や、目的地に早くたどり着きたい場合にモンスターに遭遇すると面倒なもの。しかし、狭い建物内では、うまくかわすのも難しい。そんな時は、ライトを消してみるといい。ライトをOFFにした状態なら、モンスターに気づかれにくく、やり過ごすことができる。ただし、明るい場所に出ないとマップが見られない、落ちているアイテムが拾えないなどのデメリットもある。

◀建物内では、蛍光灯の下などに出れば、マップの確認ができるが、同時にモンスターにも見つかってしまう。

武器の特性を知る

入手できる各武器には、それぞれ特徴があり、状況に応じて使い分けることが必要だ。

武器は木材などの打撃系武器と、ハンドガンなどの銃器系武器に大別できる。それぞれのメリットとして、打撃系は何回でも攻撃可能、銃器系は射程が広く自動で照準を合わせてくれる、などが挙げられる。個々の長所を把握しておこう。

武器名	構え移動	武器名	構え移動
木　材	○	ハンドガン	○
鉄パイプ	○	ショットガン	○
大　鉈	×	狩猟用ライフル	×

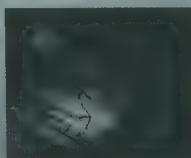
■知って得する戦闘豆知識

●リロードはメニュー画面で行う

銃器系の武器は、弾切れの際、弾を補充する(リロード)動作に入る。だが、この間も敵の攻撃を受ける危険があるため、リロードはメニュー画面で行うほうが無難だ。

◀残り1～2発の時点でスタートボタンを押して、弾を補充。

●同じ武器でも複数の攻撃法がある

打撃系武器では、同じ武器でも、〇ボタンの押し方の強弱で別の攻撃パターンが発動される。ボタンは強く押した方が攻撃力は強いが、攻撃までに多少時間がかかる。

◀鉄パイプは、振り下ろしのパターンが2つと突きがある。

基本アイテム紹介

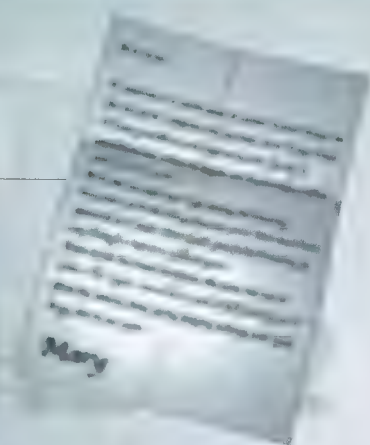
メアリーの写真

入手場所：－

まだ元気だった頃のメアリーが写っている。Examineで拡大写真を見ることができる。彼女の後ろに広がる景色から、サイレントヒルで撮った思い出の1枚と推測できる。

メアリーの手紙

入手場所：－

今回、ジェイムスをサイレントヒルに向かわせるきっかけとなった、来るはずのないメアリーからの手紙。Examineで読むことができる。筆跡は確かに彼女のものらしい。

ラジオ

入手場所：Vachss Rd.突き当たり(P.34)

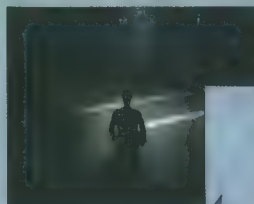
携帯用の小型ラジオで、トンネル内で拾ったもの。モンスターが近づくとノイズで知らせてくれる。電源のON/OFFとボリュームの調節が可能。

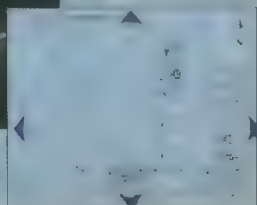
◀謎の声が流れるイベント後、アイテム欄に。

▶「ラジオ」をOFFにするとスリルがアップする。

ライト

入手場所：東アパート(P.39)

暗やみを明るく照らしてくれる、探索には欠かせないアイテム。普段は胸ポケットに入れて使用する。メニュー画面もしくは□ボタンでスイッチのON/OFF操作が可能。

◀ライトで照らせる範囲には限りがある。

▶ライトがあれば、暗闇でも地図を確認できる。

地　図

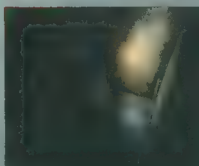
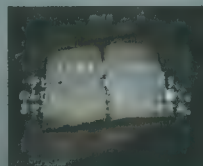
入手場所：展望台

現在ジェイムスのいる場所を確認できる。最初はサイレントヒルの全景マップのみだが、マップを入手するたびに見られるマップが増える。現在地はこまめにチェックしたい。

◀通れない場所は自動的にチェックしてくれる。

▶重要な場所には目印が付くので要チェックだ。

■メモ機能を活用する

探索中に見つけたメモなどは、メニュー画面のMemoで確認することができる。これらは、行く先々でジェイムスを待ち受ける仕掛けを解く重要なヒントとなるので、先に進めずに悩んだ場合は手持ちのメモをよく読み返し、ヒントとなるものがないか探してみよう。

◀床に落ちているメモを発見。

◀書かれたメモの意味をよく考える。

武器紹介

木材

入手場所	Vachss Rd.突き当たり(P.34)
攻撃力	■■□□□□□□□□□
リーチ	■□□
装填数	―

最初にジェイムスが手に取る武器。威力こそ低いが扱いやすく、屋外なら構えて走ったままでも攻撃できる。○ボタン弱押しで振り回し攻撃、強押しで振り下ろし攻撃。

◀しばらくは、木材のみで戦うことになるので、扱いに慣れておくといいだろう。

ハンドガン

入手場所	東アパート(P.39)
攻撃力	■■■□□□□□□□□□
射程	■■
装填数	10

序盤で入手できる銃。小型で扱いやすく、連射性に優れている。構えたままの歩行および攻撃が可能なので、急な襲撃にも対応できる。ただ、攻撃力が低いため弾数がかさみがちである。こまめなリロードが必要だ。

◀弾丸は無限にあるわけではない。使いどころを見極めて効果的に使おう。

ショットガン

入手場所：病院(P.60)
攻撃力　：■■□□□□□□□□□□□
射程　　：■□□
装填数　：6

1度に複数の弾を発射することで、近接する複数の敵を攻撃できたり、同一の敵に2発以上の弾を当てることもできる。1発あたりの攻撃力は弱いが、うまく当てることができれば、頼もしい武器になることは間違いない。

◀1体を相手にするなら、できるだけ近づいて攻撃したほうが無駄弾がなく効率がいい。

鉄パイプ

入手場所：ガソリンスタンド(P.52)
攻撃力　：■■■□□□□□□□□□□
リーチ　：■■□
装填数　：―

長さが1メートルにもおよぶ鉄製のパイプ。攻撃力はあまり期待できないが、「木材」よりもリーチが長く、○ボタン弱押しでの突き攻撃では敵との距離をとることもできる。接近戦に持ち込ませないための手段として重宝するだろう。

◀○ボタン強押しでの振り下ろし攻撃は、かなりの攻撃力。しかし、オススメは敵を近づけない突き攻撃だ。

狩猟用ライフル

入手場所：刑務所(P.77)
攻撃力　：■■■■■■■■■■■■□□
射程　　：■■■
装填数　：4

銃器の中では、最高レベルの威力を誇る。射程距離も長く、さらに銃弾は敵を貫通する。ただし、構えたままでは移動できず、攻撃時には構えに時間がかかりスキができやすい。また、弾数が少ないのも難点といえる。

◀一発の威力はあるが、次の攻撃までに時間がかかるのが欠点。ヒット＆アウェイで攻めるのに向いている。

大鉈

入手場所：迷宮通廊(P.80)
攻撃力　：■■■■■■■■■■■■■■
リーチ　：■■■
装填数　：

三角頭が使っていた巨大な鉈。あまりの重さに、装備中の移動能力はかなり落ちてしまう。○ボタン強押しでの大きく振りかぶってからの振り下ろし攻撃は最強の攻撃力を誇る。弱押しで振り回し攻撃。

◀装備中はダッシュは不可能。歩行速度もほぼ半減する。攻撃モーションも遅いので、敵に当てるのは難しい。

回復アイテム紹介

栄養ドリンク

回復量　：■□□□□

傷を治すのではなく、栄養を補給して体力を回復させることを目的としているので、回復量は少なめ。とはいえ、序盤では貴重な回復アイテムとなるので、忘れずに取得したい。

携帯用救急セット

回復量　：■■■□□

傷の手当てを自分でできるよう、基本的な応急処置の道具をまとめたもの。回復量もやや多め。中盤以降では使う機会も多くなるが、数に限りがあるので無駄使いは避けること。

アンプル

回復量　：■■■■■

体の痛みを鎮静化し、体力を回復してくれる、即効性の高い医薬品。かなり高い回復効果を持つ。また、使用後約10分間「疲労」を抑える効果がある。

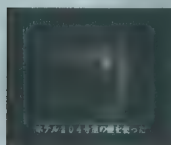
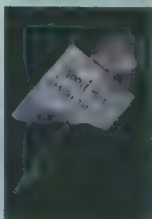
■疲労とは？

ジェイムスを走らせ続けると、立ち止まった時に息を切らせる動作をする。これは疲労が溜まっている状態。疲労時は走るスピードが落ちるので、タイムアタックに挑戦するときは、めりはりのあるアクションを心がけよう。

◀疲労時は走るスピードが落ちる

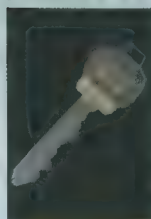
◀これが疲労している状態だ。

鍵 紹介

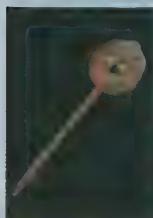
扉や箱を開けるためのものだけでなく、サイレントヒルに仕掛けられた謎を解き明かすために必要となる鍵までを紹介。入手場所と合わせて参考にしてほしい。

◀鍵は使うとなくなる。手元に残っている場合は、見落としがある証拠。

アパートの門の鍵

古ぼけた感じのする、アパートの門の鍵。メモ用紙らしきものが付いている。

入手場所：Martin St.北端(P.35)

アパート202号室の鍵

ごく一般的なアパートの部屋鍵。部屋番号が、鍵の頭の部分に書かれている。

入手場所：東アパート 208号室(P.40)

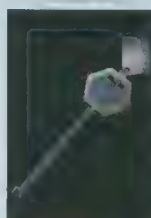
時計の鍵

鍵の頭に、小さな時計がついている。208号室にある時計の文字盤の解錠に使う。

入手場所：東アパート 202号室(P.40)

中庭の鍵

アパート西側階段の1階ホールから、中庭に出るために必要となる鍵である。

入手場所：東アパート 307号室(P.41)

非常階段の鍵

鉄格子越しに手を伸ばすが、少女に蹴られて取り損う鍵。非常階段へと通じる。

入手場所：東アパート 3F廊下(P.41)

ライン家の鍵

コイン並べパズルの机の中にある、ライン家（西アパート209号室）の鍵。

入手場所：西アパート 105号室(P.46)

アパート階段の鍵

208号室のベッドの上に置いてあった鍵。これで2階の廊下北端の扉が開く。

入手場所：西アパート 208号室(P.47)

《紫牡牛》の鍵

病院のS14病室の小箱を開けるのに使用する鍵。

入手場所：病院 書類保管室(P.60)

《ラピスの眼》の鍵

《紫牡牛》の鍵と同様病院のS14病室の小箱を開けるのに使用する鍵。

入手場所：病院 M2病室(P.60)

診察室の鍵

男性用ロッカーの白衣の中にあった。鍵についたタグには「診察室」と書かれている。

入手場所：病院 男性用ロッカールーム(P.60)

屋上の鍵

病院の屋上に通じる扉の鍵。マリアが休んでいる3階の病室で発見できる。

入手場所：病院 S03病室(P.61)

エレベーターの鍵

病室棟のエレベーターを起動させるのに必要な鍵。パネルのフタを解錠できる。

入手場所：病院 シャワー室(P.62)

地下倉庫の鍵

病院2階、M6病室にある、奇妙な絵の描かれた壁の崩れた部分に置かれてあった。

入手場所：病院 M6病室(P.67)

病院玄関の鍵

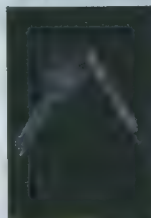
院長室に彼のメッセージとともに置いてあった、この病院の正面玄関の鍵。

入手場所：病院 院長室(P.68)

青銅製の古い鍵

かなり古めかしい鍵。公園内に建っている彫像の後ろに、厳重に隠されていた。

入手場所：公園(P.69)

螺旋文字の鍵

文字が螺旋状に書き込まれ、8センチぐらいの細い円筒状のものが付いた鍵。

入手場所：資料館(P.73)

冤罪者の鍵

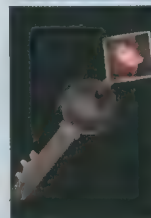
迷宮通廊にて、冤罪によって処刑された人が残した鍵。手錠を外すことができる。

入手場所：迷宮通廊(P.82)

《魚》の鍵

魚のマスコットキーホルダーが付いている鍵。レストランの皿の上に置かれていた。

入手場所：ホテル レストラン(P.91)

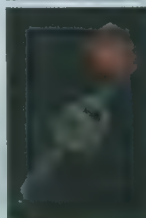
ホテル312号室の鍵

ホテルの312号室の鍵。ロビーのフロントに置いてあった。

入手場所：ホテル 受付(P.91)

ホテル204号室の鍵

ホテルの204号室の扉の鍵。クロークにあった鞄の中から発見。

入手場所：ホテル クローク(P.92)

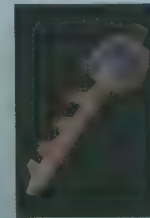
従業員用エレベーターの鍵

「エレベーター・従業員用」と書かれたタグのついた鍵。204号室で発見できる。

入手場所：ホテル 204号室(P.92)

バーの鍵

ホテルの地下にあるしゃれたバーから廊下に出る扉の鍵。地下ボイラー室にて発見。

入手場所：ホテル ボイラー室(P.94)

ホテル階段の鍵

オルコールのパズルを解くと手に入る。3階へ行くのに必要。

入手場所：ホテル ロビー(P.95)

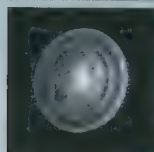
キーアイテム紹介

アイテムを使って物語を進める

探索中には、実に多種多様なアイテムを手にする。本編では、これらのアイテムを入手し、謎解きごとに使用していくことで、次々と道が開けていくのだ。ここでは、それらクリアに必要となるアイテムを、入手場所とともに紹介する。これで探索をよりスムーズに進められるはずだ。

▲キーアイテムのほとんどは、画面上で確認できる。

▲キーアイテムも鍵と同様に、一度使うとなくなる。

コイン《老人》

老人の顔が描かれているコイン。2階ダストシュートに詰まっていた。

入手場所：東アパート ダストシュート取り出し口(P.41)

コイン《蛇》

蛇が描かれたコイン。アパートの中庭の、プールで手に入る。

入手場所：東アパート 中庭(P.42)

コイン《囚人》

女性の囚人が描かれたコイン。アンジェラがいた部屋で発見した。

入手場所：西アパート 109号室(P.45)

缶ジュース

ダストシュートで詰まっているゴミを下に落とすのに必要。

入手場所：東アパート 1F廊下(P.41)

アンジェラの包丁

アンジェラから預かった包丁。武器として使用することはできない。

入手場所：西アパート 109号室(P.45)

曲がった針

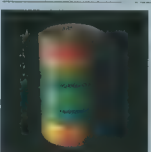
ロッカーのぬいぐるみに刺さっていた、錆びついて曲がった針。

入手場所：病院 女性用ロッカールーム(P.60)

髪の毛

長い髪の毛。病院3階のS14病室にある箱から入手できる。

入手場所：病院 S14病室(P.62)

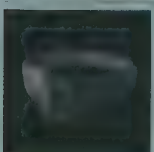
乾電池

ごく普通の乾電池。ライトに使用するものと同じタイプのようだ。

入手場所：病院 M6病室(P.67)

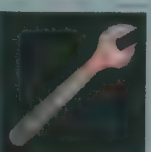
銅の指輪

病院の地下倉庫の隠し部屋にある。3階階段の扉を開けるために必要。

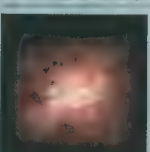
入手場所：病院 地下(P.67)

鉛の指輪

病院2階デイルームの冷蔵庫の中から入手。「銅の指輪」と一緒に使う。

入手場所：病院 デイルーム(P.68)

スパナ

「青銅製の古い鍵」の入った箱を開けるために必要。市街地で入手する。

入手場所：Lindsey St.(P.69)

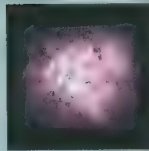
《飽食豚》の銘板

表面に豚の絵が描かれた金属製の板。「蹄鉄」を手に入れるのに必要。

入手場所：刑務所 食堂(P.75)

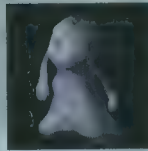
《誘惑する女》の銘板

女性の絵が描かれた金属製の板。刑務所のシャワー室に落ちていた。

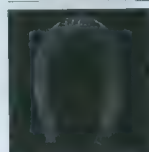
入手場所：刑務所 シャワー室(P.76)

《虐げる者》の銘板

《飽食豚》《誘惑する女》と合わせて、「蹄鉄」を入手するのに必要。

入手場所：刑務所 北独房(P.76)

ろう人形

刑務所の独房で、祭壇に飾られている、ろうで出来た人形。

入手場所：刑務所 南独房(P.75)

蹄鉄

広場の処刑台に3枚の銘板をはめた後、扉にかかっているのを発見。

入手場所：刑務所 広場(P.76)

オイルライター

面会室の机に置いてあった。普通のライターより火力が強い。

入手場所：刑務所 面会室(P.76)

ニッパー

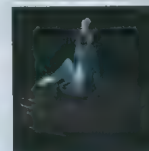
キューブ部屋の電源ボックスに刺さっていた。針金を切るのに使う。

入手場所：迷宮通路 キューブ部屋(P.80)

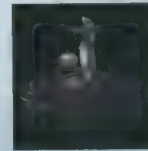
《人魚姫》のオルゴール

人魚姫の人形が乗ったオルゴール。ホテル中庭の噴水で発見できる。

入手場所：ホテル 中庭(P.91)

《灰被り姫》のオルゴール

202号室のトランクから入手。シンデレラの人形がついている。

入手場所：ホテル 202号室(P.92)

《白雪姫》のオルゴール

白雪姫人形つきのオルゴール。1階常温室の棚に置いてあった。

入手場所：ホテル 常温室(P.93)

シンナー

ホテルの地下のエレベーターの中で拾った。202号室で使用。

入手場所：ホテル 地下(P.91)

ビデオテープ

3年前にジェイムスが撮ったビデオ。ホテル事務室の金庫にある。

入手場所：ホテル 事務室(P.93)

缶切り

ビデオテープと一緒に、ホテル事務室の金庫の中から入手できる。

入手場所：ホテル 事務室(P.93)

電球

バー調理室で見つけた、ラベルの貼っていない缶詰の中から入手。

入手場所：ホテル バー調理室(P.94)

2周目以降に登場するアイテム

クリアデータのあるメモリーカードを使い、再びニューゲームでプレイすると、新たに入手できるアイテムや武器がある。その詳細は謎のままだが、機会があれば入手したい。そのなかには、最強の武器やエンディングに関わるものも……?

モンスター紹介

Lying Figure

おもな出現場所：市街地・アパート・刑務所

体力
BEGINNER
EASY
NORMAL
HARD
攻撃力
毒霧
頭突き

ほぼ全エリアに出現する。こちらが接近すると、毒霧を吐いてくるので不用意に近づかないこと。市街地では、車の下から突然這い出てくるタイプも存在する。

Mannequin

おもな出現場所：市街地・アパート・病院・ホテル

体力
BEGINNER
EASY
NORMAL
HARD
攻撃力
足による打撃

東アパートの205号室で初登場する、上下に足がついたモンスター。普段はマネキンのように固まっているが、一定距離まで接近すると攻撃してくる。

Creeper

おもな出現場所：資料館

体力
BEGINNER
EASY
NORMAL
HARD
攻撃力
かみつき

虫のように地面を這い回る小型モンスター。動きが素早く、すぐに逃げてしまうため銃器でないと倒しづらい。また、小さい割に攻撃力はそこそこあるので、放っておくと厄介な敵だ。

Mandarin

おもな出現場所：市街地・迷宮通廊・ホテル

体力
BEGINNER
EASY
NORMAL
HARD

攻撃力
触手

足場が金網上になっているフロアに出現。ぶら下がった形で、足下から金網ごしに襲ってくるため、打撃系の武器は効きづらい。死ぬと地面に落下するのでとどめを刺す必要はない。

Abstract Daddy

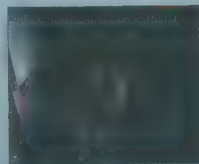
おもな出現場所：迷宮通廊・ホテル

体力（通常時）
BEGINNER
EASY
NORMAL
HARD

攻撃力（通常時）
抱きつき

体力（ボス戦時）
BEGINNER
EASY
NORMAL
HARD

攻撃力（ボス戦時）
抱きつき

迷宮通廊でアンジェラを襲っていたモンスター。抱きつき攻撃は間合いが広いので、打撃系武器は使いにくい。抱きつかれている間は、少しずつ体力が減らされ続ける。

◀複数で出現したら、距離をとること。

※モンスターの体力ゲージは、赤1つにつきハンドガン1発分、青1つにつき5発分の効果と同等です。
また攻撃力ゲージ1つは、Lying Figureの頭突きの効果と同等です。

Bubble Head Nurse

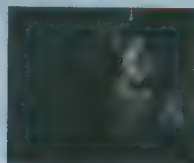
おもな出現場所：市街地・病院

体力(type A)
BEGINNER
EASY
NORMAL
HARD

攻撃力(type A)
突き刺し
振り下ろし

体力(type B)
BEGINNER
EASY
NORMAL
HARD

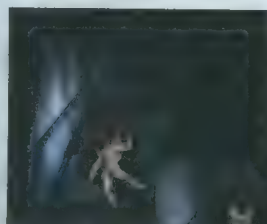
攻撃力(type B)
突き刺し
振り下ろし

病院エリアから登場する看護婦風のモンスター。2タイプいて、type Bの方が多少強い。2体以上での出現が多く、攻撃力も高いので油断は禁物だ。「鉄パイプ」による攻撃が有効。

◀体の色で見分ける。薄いほうがタイプA。

知って得する戦闘知識

ボス以外のモンスターは、完全にとどめを差しても、一旦別のエリアへ行って戻ってくると復活することがある。一度モンスターと戦闘したことのある場所へ行くときには注意が必要だ。なお、モンスター復活の確率は難易度によって異なる。その確率は以下の通り。

アクションレベル	復活率
BEGINNER	10%
EASY	10%
NORMAL	20%
HARD	40%

▼一旦離れ、再び同じ場所へ。するとモンスターが復活していることも。

▲モンスターにとどめを差すと、地面に倒れたまま動かなくなる。

Flesh Lip

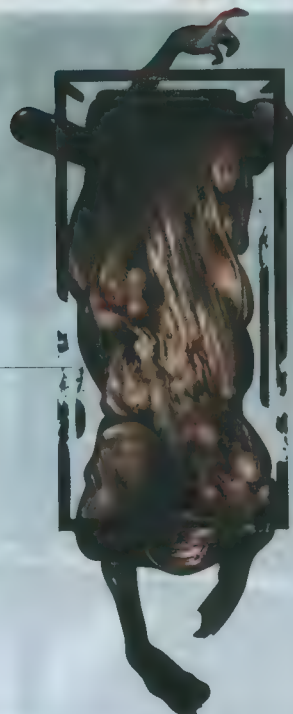
おもな出現場所：病院

体力

BEGINNER
EASY
NORMAL
HARD

攻撃力

首つかみ
キック

病院で、ローラに閉じこめられる部屋に出現する。上からぶら下がった形で移動や攻撃をしてくる。倒したかどうかの判別がつきにくい場合は、足が動いているかどうか、を目印とすればいい。

Red Pyramid Thing（三角頭）

おもな出現場所：アパート・病院・迷宮通路

体力（type A）

BEGINNER
EASY
NORMAL
HARD

攻撃力（type A）

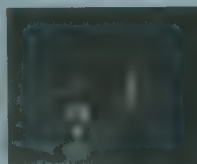
鉈振り上げ
パンチ
首つかみ
鉈振り下ろし ゲームオーバー

体力（ボス戦時）

BEGINNER	不明
EASY	不明
NORMAL	不明
HARD	不明

攻撃力（ボス戦時）

突き刺し	不明
振り回し	不明

"三角頭"という名前が示す通り、頭に三角の鉄仮面のようなものをかぶった最強のモンスター。ずば抜けた攻撃力の高さと耐久力を誇り、ゲーム序盤はとても歯が立たない。

◀大鉈よりも槍の方が攻撃力は低い。

※モンスターの体力ゲージは、赤1つにつきハンドガン1発分、青1つにつき5発分の効果と同等です。
また攻撃力ゲージ1つは Lying Figureの頭突きの効果と同等です。

本書の利用法

攻略チャート

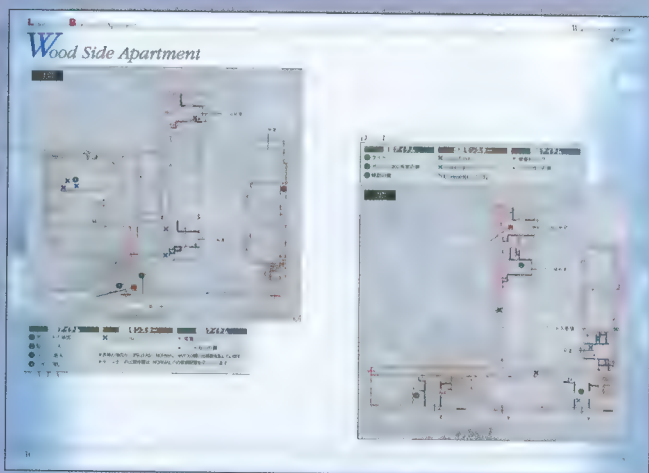
各章の始まりでは、その章で進むべき場所と行動をチャートにして掲載。サイレントヒルを探索する場合の指針となるはずだ。なお、ここで言う"章"とは、新たに全体マップが出現、または全体マップ内を大きく移動する直前での区切りを指している。

01 クリアに必要な行動は、チャート番号を白く表示。

01 クリアに直接関わらない場合は番号を暗く表示。

マップ解説

探索するサイレントヒル市街や建物は、どこも複雑な構造となっている。もちろん貴重なアイテムが並ぶこともあるが、逆にトラップが仕掛けられている場合もある。これらの情報を事前に理解しておくことで、迅速かつ安全な探索が実現するだろう。

なお、掲載しているマップは、すべて上方向を北として表現している。

……扉やドアを表す

……壊れた、または開かない扉

……セーブポイントを示す

……双方向通行可能であることを示す

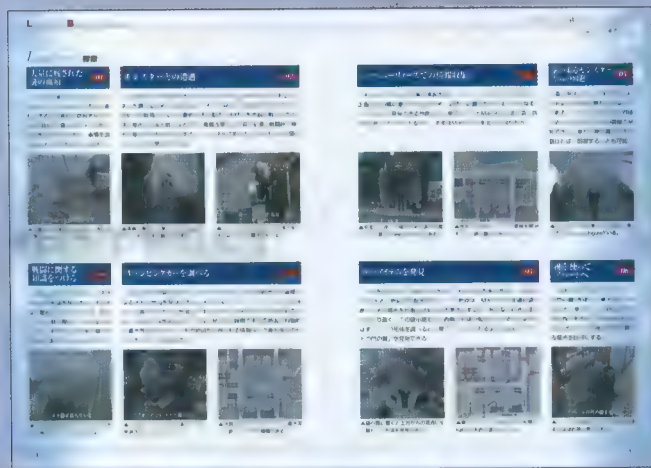
……一方通行を示す

……鍵のかかっている扉やドア

重要アイテム……そのマップ内で入手できる、クリアに役立つアイテムのリスト。

出現モンスター……そのマップ内に出現するモンスターの名称。その後のカッコには、EASY、NORMAL、HARDの順で、出現数を記している。××××××などの色と対応させて表示。ただしNORMALの初期配置である

補給アイテム……マップ内で入手できる、補給アイテム。栄養ドリンクやハンドガンの弾など、計6種類を●●●●●●の色と対応させて表示。

本書は、ゲーム本編の解説を大きく3つのパートに分け、さらに謎解きの詳細を追加。それぞれのパートが果たす機能を十分に理解し、プレイスタイルに合った使い方をしてほしい。

解説ページ

ゲームの進行上、つまづきやすいポイントや謎解きのクリア方法などを記載している。チャートの番号と対応しているので、チャートだけではもの足りない場合の手引きとするといいだろう。

Character File
ジェイムス以外に、新たに人物が登場した場合はこの欄で紹介。

Tips
戦闘を避けて通れない場合、ここで攻略法を記している。

解読への階段

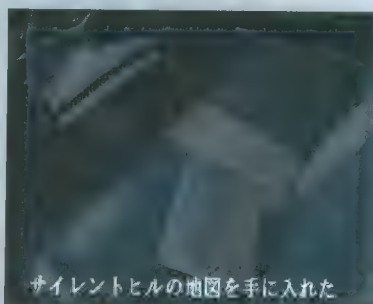
「RIDDLE」モードの設定から、謎解きの難易度調節が可能になっているため、それぞれの謎解きを、各難易度ごとに解説。EASYとNORMALは正確な解答を出し、またHARDでは解答を導くための考え方を解説している。一度は挑戦してみてほしい。

West side

Toruca Lake
Boat launch
Silent Hill Historical Society
Paleville 26 COUNTY
Nathan Ave
Rosewater Park
Parking
Pete's Bowl-O-Rama
Texxon Gas
Jack's Inn
Heaven's Night
Blue Creek Apartment
Brookhaven Hospital
South Vale
Katz St
Carroll St
Munson St
Rendell St
Saul St

1 船着場(Boat launch)	5 ガソリンスタンド(Texxon Gas)
2 資料館(Silent Hill Historical Society)	6 劇場(Heaven's Night)
3 公園(Rosewater Park)	7 西アパート(Blue Creek Apartment)
4 ボーリング場(Pete's Bowl-O-Rama)	8 病院(Brookhaven Hospital)

SILENT HILL AREAMAP

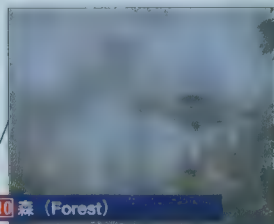
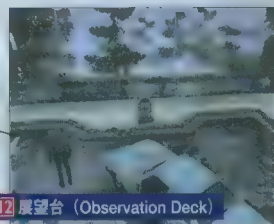
探索において欠かせないアイテムの地図。街の全景が1枚、東西それぞれの市街部に接近した地図が2枚、の計3枚がある。なお、地図表示中に○ボタンを押すことで、ズームイン、ズームアウトすることができる。

サイレントヒルの地図を手に入れた

East side

9 東アパート（Wood Side Apartment）

SAVE POINT

1 モーテル(Jacks Inn)
2 駐車場(Parking lot)
3 キャンピングカー(Motorhome)

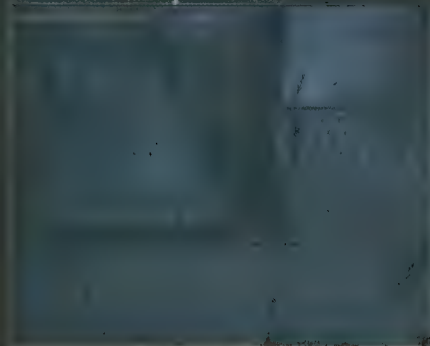
11 ホテル（Lakeview Hotel）

10 森（Forest）

12 展望台（Observation Deck）

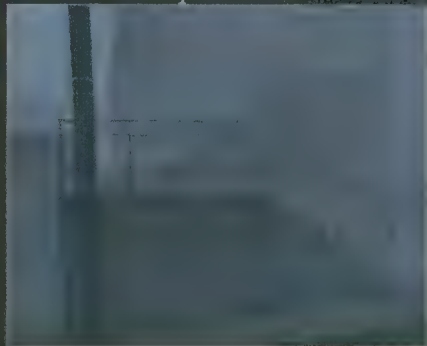
01

Lindsey St.～Blue Creek Apartment

あるⓓジェイムスの元に届いた1通の手紙。それは亡き妻メアリーから寄せられたものだった。その謎を解くべく、かつての想い出の地“サイレントヒル”を訪れるが、そこは人気のない、不気味な町と化していた。

#01で移動する建物

Wood Side Apartment

→地図はP.36～38へ

Blue Creek Apartment

→地図はP.44へ

#01攻略チャート

01 Sanders St.

L[illegible]St.との交差点で[illegible]い人影を発見する

02 Vachss Rd.

モンスターと遭遇する。戦闘後、「木材」と「ラジオ」を入手

03 Saul St.西

キャンピングカーの中でメモを見る

04 BAR Neely's

地図と、壁に書かれた落書きを見る

05 Martin St.北端

「アパートの門の鍵」を入手

06 Katz St.西端

「アパートの門の鍵」を使って東アパートに入る

[illegible]

07 [illegible]

[illegible]

08 205号室

「ライト」を入手

09 3階廊下

鉄格子を調べ、少女に手を踏まれる

10 301号室

「ハンドガン」を入手

11 2階廊下中央

[illegible]

12 2階廊下北端

鉄格子の向こうにモンスターを発見

13 208号室

電話の隣にあるノートを見る

14 208号室

「202号室の鍵」を入手。柱の傷跡、時計側面の落書きを見る

15 202号室

「202号室の鍵」を使って中へ。壁の穴から「時計の鍵」を入手

16 208号室

「時計の鍵」で時計の文字盤を開ける。時針を調節した後、時計を側面から動かし、穴から209号室を通過

17 307号室

モンスターと遭遇。クローゼットの中から「中庭の鍵」を入手

18 3階廊下

「非常階段の鍵」を入手

19 1階東廊下

「缶ジュース」を入手

20 2階ダストシュート

「缶ジュース」を使い、詰まったゴミを下へ落とす

21 ダストシュート取り出し口

「コイン〈老人〉」を入手

22 ダストシュート取り出し口

殺人事件の雑誌記事を読む

23 1階西通路

1階西から「中庭の鍵」で中庭へ

24 中庭

[illegible]

25 101号室

エディーと遭遇する

26 2階廊下西端

「非常階段の鍵」を使用。窓から隣の西アパートへ進入

[illegible]

27 203号室

便器から財布を取り、メモを読む。[illegible]

28 中階段

[illegible]

29 109号室

アンジェラと再会。「アンジェラの包丁」「コイン〈囚人〉」を入手

30 105号室

机に3つのコインをはめ、「ライン家の鍵」を入手

31 209号室

「[illegible]の鍵」で209[illegible]ベランダから208号室へ

32 208号室

[illegible]

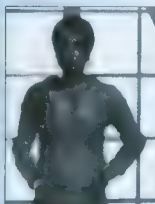
33 2階廊下北端

[illegible]北端の扉を「[illegible]鍵」で開ける

34 北階段

三角頭と戦闘

Lindsey St.～Blue Creek Apartment

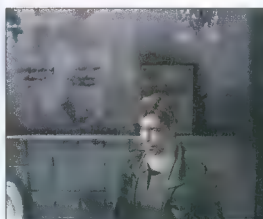
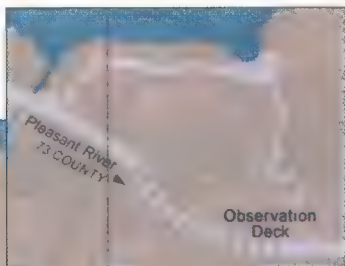
Nathan Ave.
St.Stella Church
Post Office
Silent Hill Saving Bank
Ridgeview Medical Clinic
Wood Side Apartment
Martin St.
Vachss Rd.
Katz St.
Neely St.
Lindsey St.
Harris St.
Wiltse Rd.
Sanders St.
South
Pola's Flowers
Saul St.

メアリー
Mary

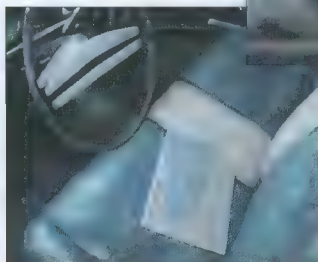
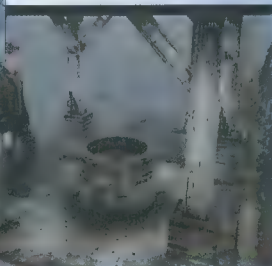
今は亡きジェイムスの妻

3年前に他界したジェイムスの妻、のはずであった。しかし、その彼女からの"思い出の場所であなたを待っている"という1通の手紙が、ジェイムスをサイレントヒルに導き、物語が始まる。本編の発端とも言える人物。まさかどこかで生き延びているとでもいうのであろうか……？

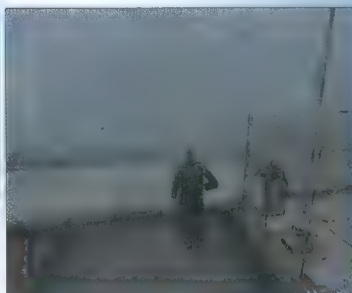
マリア
Maria

メアリーの生き写しとも言えるほど似た美女

メアリーとの思い出の場所、公園で出会う謎の女性。外見はまるでメアリーの生き写しのように似ており、ジェイムスを戸惑わせる。彼女の正体や、サイレントヒルにいる理由や目的は一切不明だが、町にモンスターが徘徊しているため、ジェイムスと行動を共にする。

◀トイレで束の間の休息。車では進めなくなったため、徒歩で先を急ぐことにする。

▶メアリーから届いた手紙の謎を解くために、サイレントヒルにやってくる。

◀運転席に置いてある「サイレントヒルの地図」を持っていくことにする。

▶山道を進むと、不思議な井戸が。

◀森の中の墓地で謎の女性と遭遇する。彼女も人を捜すためにサイレントヒルを訪れたらしい。

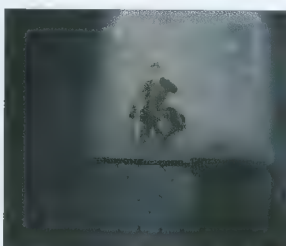
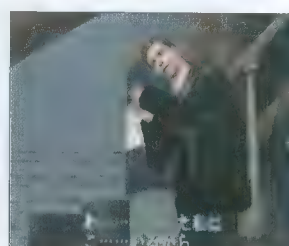
▶やがて人気のない市街地へとたどり着く。果たしてメアリーとは出会えるのだろうか。

Lindsey St.～［探索］

大量に残された謎の血痕 01

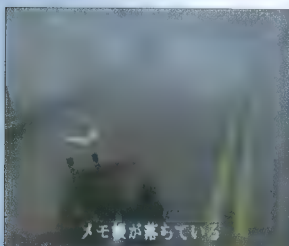
川沿いを進んでSanders St.に出たら、Lindsey St.方向へ進む。すると交差点で血痕を見つけると同時に、霧の中に浮かぶ怪しい人影に気付くはずだ。事情を調べるため、そのまま北へ向かおう。

▲大量の血が流された跡から、何らかの争いがあったことが伺える。

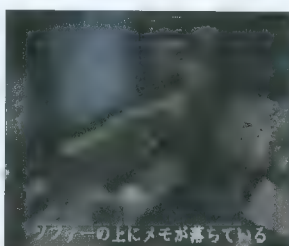
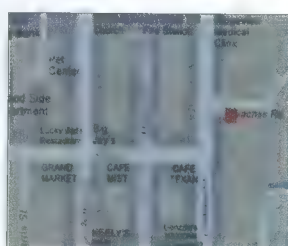
モンスターとの遭遇 02

Vachss Rd.の先は行き止まりになっている。突き当たりにあるトンネルを調べるために中に入ると、そこで見たことのないモンスターと、初めての戦闘に入る。自動的に手に取る「木材」を武器に戦うのだが、狭い場所での接近戦となるので、毒霧攻撃には注意が必要。戦闘終了後、その場から立ち去ろうとすると、トンネルで拾った「ラジオ」から謎のメッセージが聞こえてくる。

▲毒霧の最初の一撃をかわせれば、ダメージを受けずに倒せるはずだ。

▲「ラジオ」はモンスターの接近をノイズ音によって報せてくれる。

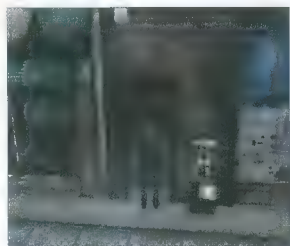
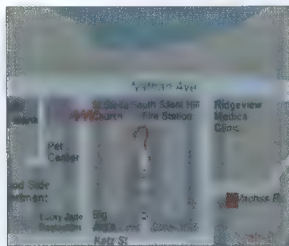
戦闘に関する知識をつける

Neely St.を北に行くと、突き当たりで死体を発見する。そのそばに散乱しているメモには、モンスターと戦う際のヒントが記されている。町の中心から多少離れているが、調べてみてもいいだろう。

▲メモは全部で6枚。そのうちの何枚かは有力なアドバイスになるはず。

キャンピングカーを調べる

Saul St.の西端にあるキャンピングカーでは、次の目的地への道標となるメモと地図を発見できる。メモには「"バー・ニーリィーズ" で待つ」と書かれており、地図上ではNEELY'S　BARにマークがされている。このような地図上のマークは、見つけた段階で手元の地図に自動的に書き写されていく。メモや地図から得られる情報は、今後も多くのヒントを与えてくれるはずだ。

▲メモはソファーの上に落ちている。見逃さないようにしたい。

▲地図は入手できるタイプと、書き写して使うタイプの2種類がある。

バー・ニーリィーズでの情報収集 [illegible]

キャンピングカーで得た情報を元に、バー・ニーリィーズへ向かう。正面入口の扉は塞がっているため、店内へは裏口から入ることになる。テーブル上で発見できる地図から、東アパートとMartin St.北の袋小路の2カ所にマークが入るので、まずはMartin St.を北へと向かおう。

▲交差点に面した場所にある扉が正面の入口。裏口はNeely St.沿いにある。

▲地図に示された“？”の意味を解明すべく、袋小路へと向かうことに。

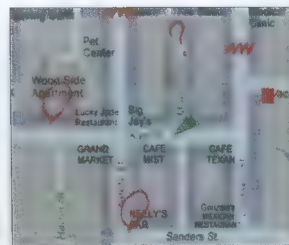
襲い来るモンスターからの回避 05

道に停まっている車の下には、Lying Figureが隠れていることがある。しかし、アイテムと同様に近づくとジェイムスの視線で察知できる。車から極力離れて走り抜ければ、回避することも可能。

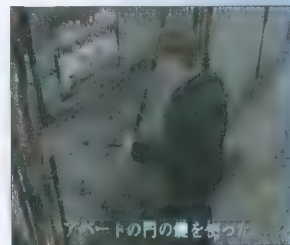
▲Martin St.に停車している白い車。この下にもLying Figureがいる。

キーアイテムを発見 05

バーを出てから、Neely St.を北上、Kazt St.を東に進むと、Martin St.に出る。地図上で指定された“？”地点は、Martin St.北端の袋小路だ。その場所を目指しMartin St.を北上すると、何もない行き止まりにたどり着く。この袋小路では、西側に死体が転がっているのに気づくはずだ。この死体を調べると、東アパートに入れるようになる「アパートの門の鍵」を発見できる。

▲袋小路に着くと上方からの視点に切り替わり、死体を発見できる。

▲東アパートは、Martin St.を戻り、Katz St.を西へ進んだところ。

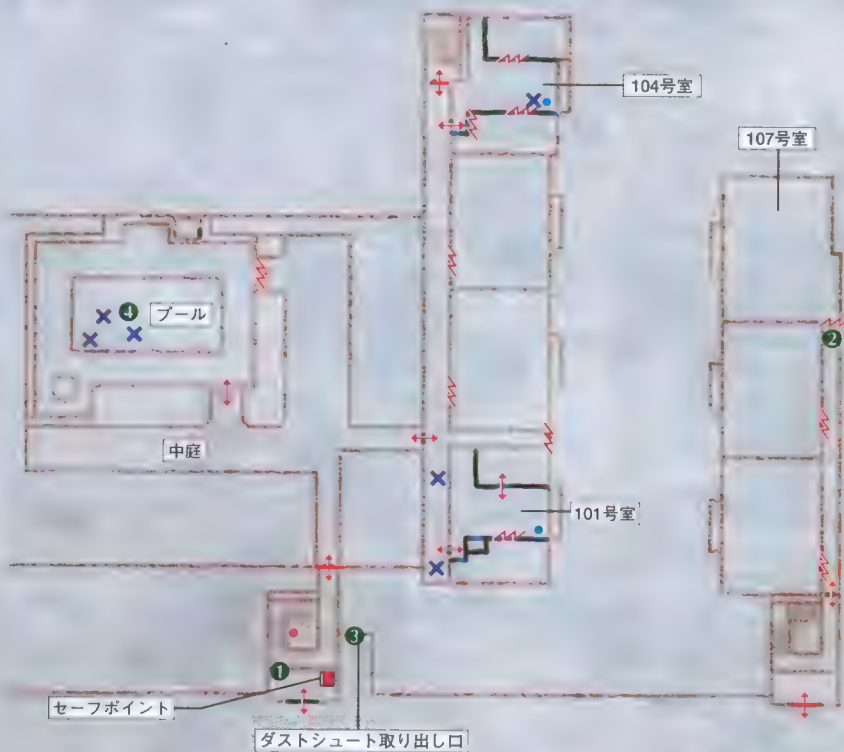
鍵を使ってアパートへ 06

死体から手に入れた「アパートの門の鍵」を使い、東アパートへ入いる。東アパートはKazt St.沿い西にあるが、入口が分かりづらい。歩いていて視点が切り替わる場所を目印にする。

▲アパートを囲むフェンスに入口がある。ほぼ西端の扉がそれだ。

Wood Side Apartment

1階

104号室
107号室
プール
中庭
101号室
セーブポイント
ダストシュート取り出し口

重要アイテム

❶アパートの地図
❷缶ジュース
❸コイン(老人)
❹コイン(蛇)

出現モンスター

✕Lying Figure (5/6/9)

補助アイテム

● 栄養ドリンク
● ハンドガンの弾

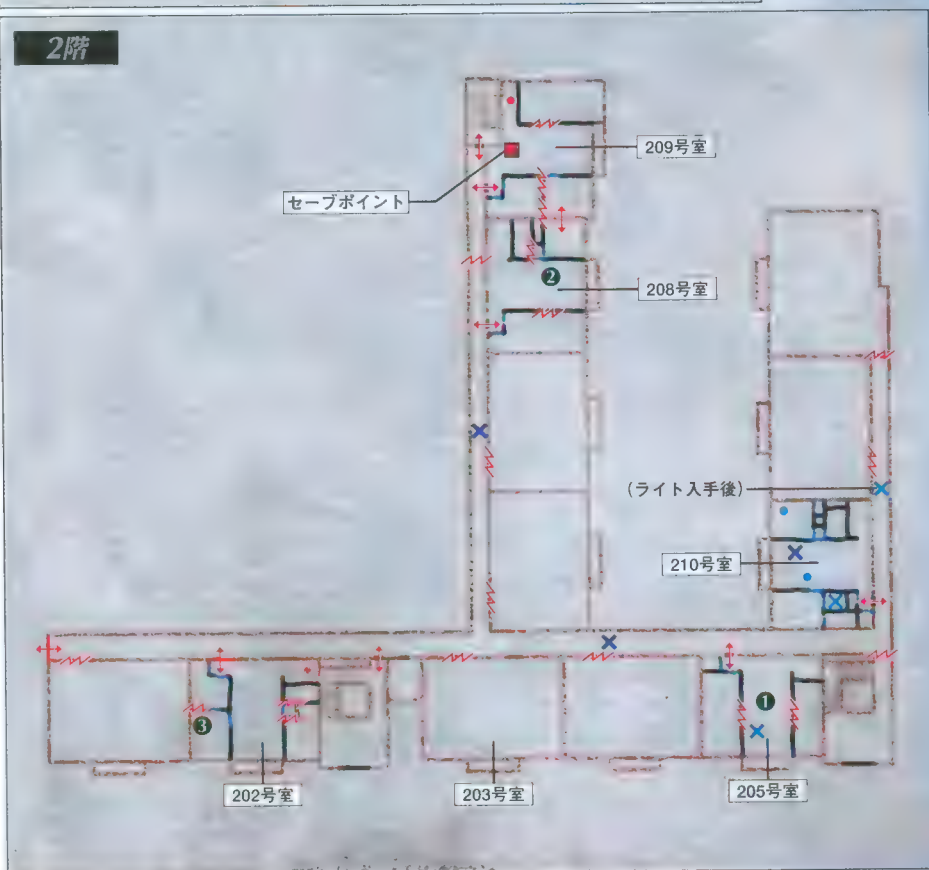
※名称の後のカッコ内はEASY、NORMAL、HARDの順に出現数を記しています
※モンスターの出現位置は、NORMALでの初期配置を示しています。

DATA

DATA

重要アイテム	出現モンスター	補給アイテム
❶ライト	✕ Lying Figure [2／3／7]	● 栄養ドリンク
❷アパート202号室の鍵	✕ Mannequin [2／3／5]	● ハンドガンの弾
❸時計の鍵	✕ Creeper [0／0／1]	

2階

209号室
セーブポイント
❷
208号室
(ライト入手後)
210号室
❸
❶
202号室
203号室
205号室

Wood Side Apartment

3階

307号室

301号室

303号室

重要アイテム

❶ ハンドガン
❷ 中庭の鍵
❸ 非常階段の鍵

出現モンスター

✕ Lying Figure (2／3／6)

補助アイテム

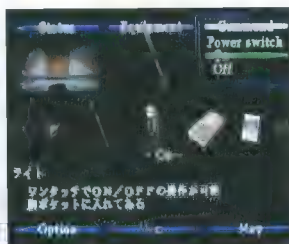
● 栄養ドリンク
● 携帯用救急キット
● ハンドガンの弾

DATA

Wood Side Apartment [探索]

光源の確保を最優先に 08

アパート内は非常に暗いため、中に入ったらまず光源を確保したい。アイテムを見つけていても、暗いままでは入手できない場合があるからだ。301号室にある「ハンドガン」がその一例。そのため、まずは205号室で「ライト」を入手すること。ライトを入手した直後に、室内に潜むMannequinが襲ってくるので、事前にジェイムスの体力の確認を忘れずにしておこう。

▲マネキンの胸部に光るものが。調べると「ライト」を入手できる。

▲「ライト」はメニュー画面や□ボタンでON/OFFの切り替えが可能。

鍵の入手を邪魔する謎の少女 09

階段から3階廊下に出ると、すぐ右に鉄格子がある。そのすぐ向こう側に鍵を発見できる。手を伸ばして取ろうとすると、どこからともなく少女が現れて、鍵を遠くに蹴り飛ばしてしまう。

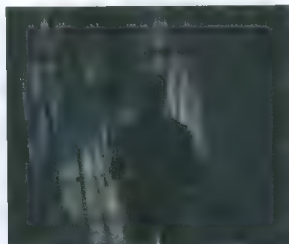
▲鍵は手の届かないところへ。鍵の入手は一旦あきらめて、探索を続けよう。

「ハンドガン」を入手 10

301号室で「ハンドガン」を入手する。今までの武器「木材」に比べると、格段に戦闘がラクになるはずだ。ただし、弾は消耗品なので、残り弾数を意識して使用すること。

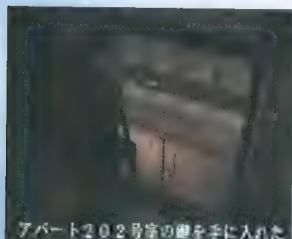
▲ショッピングカートの中から入手。「ライト」がないと入手できない。

新たなモンスターとの遭遇 11 ▶ 12

2階廊下を探索していると、三差路の付近で人の悲鳴が聞こえてくる。「北の方から聞こえてきたが……」の言葉を元に、そのまま北へ向かおう。すると、鉄格子の先にグロテスクなモンスターが現れる。しかし、襲ってくる気配はなく、また鉄格子で仕切られているので戦闘の心配はない。その後、すぐ右手にある208号室へ。室内に入った後、テレビの前にいる人を調べると、すでに死んでいることがわかる。

▲今まで戦ってきたモンスターたちよりも格段に強そうな外見をしている。

▲放置された無残な死体。付近を調べても、特に何も見つからない。

「アパート202号室の鍵」を入手 14

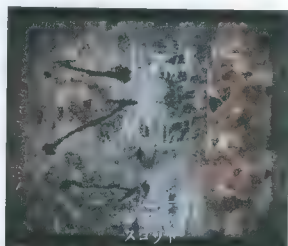
208号室の探索を続けると、北東側の戸棚の上に「アパート202号室の鍵」を発見できる。また、壁に書かれた落書きと傷跡をチェックしておくといい。その後、202号室へ向かう。

▲鉄格子越しにモンスターを見た後でないと、鍵は出現しない。

「時計の鍵」を入手 15

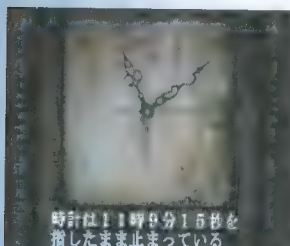
「アパート202号室の鍵」を使用して202号室の中へ。南西の小部屋の壁にある穴を調べると、「時計の鍵」を入手できる。入手後、大きな時計が置いてある208号室を目指す。

▲穴を調べようとすると、選択肢が表示されるが、迷う必要はない。

落書きの意味を考える 13 14 16

「時計の鍵」を使うべく、再び208号室を訪れる。この鍵で時計の文字盤を開く前に、電話の横のノート、北東の小部屋の柱にある傷跡と落書き、大きな時計側面の落書きを調べておくこと。

▲何か意味がありそうな柱の傷跡。時計パズルを解くヒントのひとつだ。

時計のパズル 16

208号室の時計は、時針を調節することで時計自体を動かせる仕掛けになっている。まず何時何分に時間を合せればよいか考えること。仕掛けを解くと、209号室へ通じる道が開ける。

▲止まっている時分はプレイごとに変わるが秒針だけは15秒で変わらない。

●謎解きの手引き

EASY

電話横のノートに書かれた文がヒント。ヘンリーが短針、ミルドレッドが長針に当たるので、時計の針を柱の傷跡の角度に合わせる。答えは9時10分15秒。

NORMAL

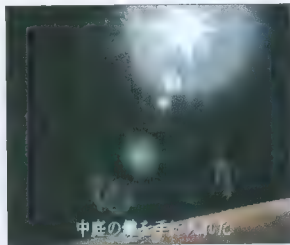
ヒントは違うが、意味も答えもEASYと同じ。柱の傷跡に変化はなく、また電話横のノートも、ヘンリーが短針、ミルドレッドが長針に当たることを意味する。

HARD

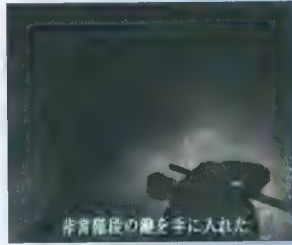
やはり電話横のノートがカギ。考え方はEASYやNORMALと同じで、どの人物が、どの時針にあたるかを考える。謎解きの詳細とヒントは、P.100へ。

謎のモンスターが再び出現 17

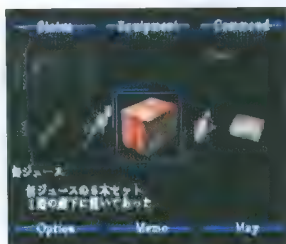
209号室を通り、北の階段から3階へ。307号室に入ると、2階鉄格子奥にいたモンスターが、Mannequinを襲っている場面に遭遇する。とっさにクローゼットに隠れて成り行きを見つめるが、モンスターはこちらの気配を察知し、近づいてくる。逃げることもできず銃を乱射するが、いつの間にか消えていることに気づく。ムービー終了後、クローゼットの中で光っている「中庭の鍵」を入手してから退室する。

▲モンスターがMannequinに襲いかかっている姿。

▲棚の上に「中庭の鍵」を発見する。これで1階から中庭に出られる。

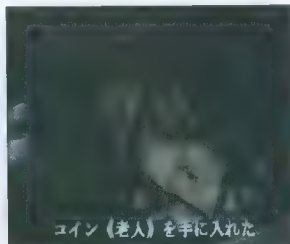
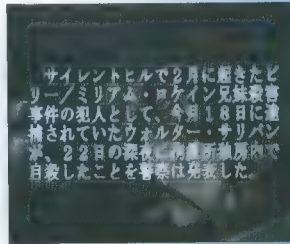
「非常階段の鍵」を入手 18

3階フロアのほぼ中央に位置する三差路を西に進むと、鉄格子がある。その前で「非常階段の鍵」を入手。以前、鉄格子の反対側から手を伸ばしても取れなかった鍵がようやく入手できた。

▲「非常階段の鍵」は、次の建物に入るための必須アイテムだ。

用途不明な「缶ジュース」を入手 19

3階東階段から1階へ。北階段からも下りられるが、東階段を経由して、107号室の前で「缶ジュース」を入手していこう。だが、一体何に使うのかは、今の段階では想像がつきにくい。

▲6本パックになっていて、ちょっと重そうな「缶ジュース」。

ゴミが詰まったダストシュート 20 ▶

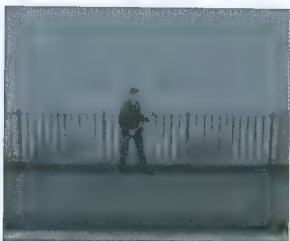
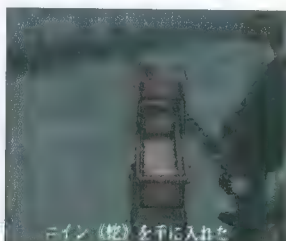
203号室の西隣にある部屋で、ダストシュートに奇妙なゴミが詰まっているのを発見する。ここで、先程手に入れた「缶ジュース」を使い、缶の重みで詰まったゴミを下へ落とす。その後、ダストシュート取り出し口を探しに外へ。西玄関近くのダストシュート取り出し口を調べれば、ゴミの中から「コイン《老人》」を発見できるはずだ。また、ここで雑誌を見つけ出し、過去に起きた殺人事件の記事を読んでおこう。

▲ダストシュートから落ちてきたゴミの中に「コイン《老人》」がある。

▲幼い兄妹が殺害された陰惨な殺人事件についての記事が掲載されている。

中庭へ 23

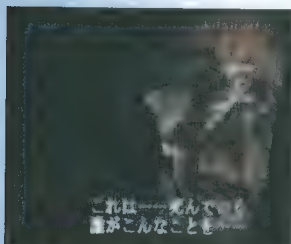
307号室で入手した「中庭の鍵」を、西玄関から奥へ進んだところにある扉で使用し、中庭に出る。鍵があればいつでも通過できるので、補給アイテムをもう一度よく探してから訪れてもいい。

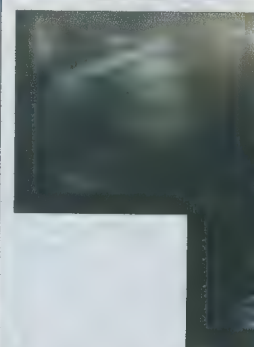
▲西玄関から入ると、そのまま画面奥へ進んだ先に扉がある。

中庭の戦闘 24

中庭に設置された小さな階段から、プールサイドに出る。このプールに水はなく、中央に乳母車が1台置いてある。この乳母車には重要アイテムの「コイン《蛇》」があるので、3体いるLying Figureの攻撃をかわし、必ず入手しよう。プールサイドからハンドガンで攻撃し、完全に倒してからプール内へ下りれば、ダメージを受けることなく入手できる。プール内は歩行、走行に関わらず、停止時に少し滑るので要注意。

▲プールの中へ落ちたくなければ、プールから距離をとって移動しよう。

▲2つ目のコインを入手。ただし、まだ用途は不明だ。

エディー登場 25

中庭から東の扉を通って廊下へ出る。南端の101号室の中へ入り探索していると、トイレでエディーという男に出会う。ムービーに入り、彼と会話を交わす。

▲エディをパニック状態にした原因。この部屋の住人だったのだろうか。

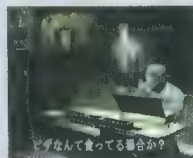
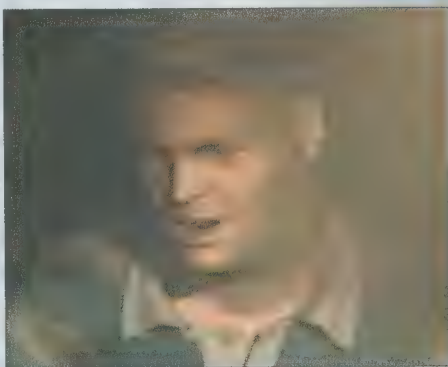
●トイレにうずくまるエディー

◀洗面所に入ると、太った男がトイレで吐いているのを見つける。

◀エディーという名のこの男は、気持ちが悪くて動けないらしい。

▶動けるようになったら、早くこの町を出るように助言し、立ち去ることに。

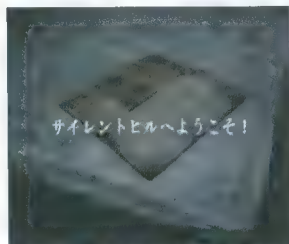
Character File : 01

エディー・ドンブラウスキー

エディーと初めて出会うのは、東アパートの101号室。トイレで吐いているところをジェイムスが見つけ、声をかける。彼もまた、ジェイムスと同様この町の住人ではないようである。何か目的があってこの町を訪れたようではあるが、まだこの時点では、彼は極端に臆病であることくらいしかわからない。だが、この悪夢の町をすぐ出るわけにもいかないようだ。

◀典型的な肥満体のエディー。食い意地も張っているようだ。

サイレントヒル観光案内

104号室を探索すると、机の上にサイレントヒルの観光案内パンフレットを発見できる。引き出しを調べてしまう場合は、向きをしっかり調節してからもう一度机を調べてみよう。

西アパートへ 26

中庭から南の扉を抜けて西玄関へ行き、2階へ上がる。そして、3階鉄格子前で拾った「非常階段の鍵」を2階廊下西突き当たりの扉に使用する。扉を開けると、そこに非常階段はなく、隣のアパートの壁面が見える。ここから隣のアパートに飛び移り、西アパートの2階南東の角部屋へと進む。

▲パンフレットからは、リゾートタウンとしてのサイレントヒルの姿が伺える。

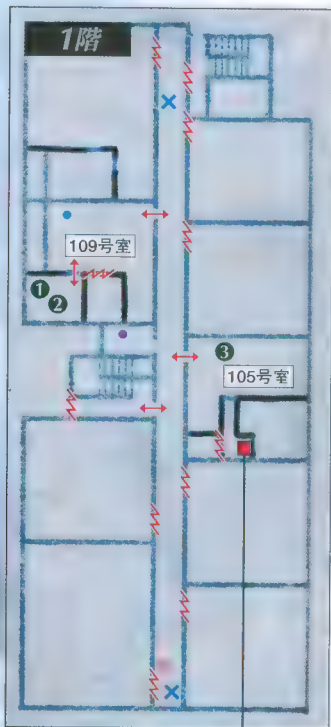
▲現時点では行動する場所がなくなったため、探索の舞台を隣の建物へ移す。

▲飛び移った先は、203号室。新たな舞台での探索が始まる。

Blue Creek Apartment

1階

109号室

105号室

セーブポイント

DATA

重要アイテム

❶ アンジェラの包丁

❷ コイン（囚人）

❸ ライン家の鍵

出現モンスター

× Creeper［1／1／1］

× Mannequin［1／2／3］

補給アイテム

● 携帯用救急キット

● ハンドガンの弾

2階

セーブポイント

208号室

209号室

金庫

203号室

DATA

重要アイテム

❶ 西側アパートの地図

❷ アパート階段の鍵

出現モンスター

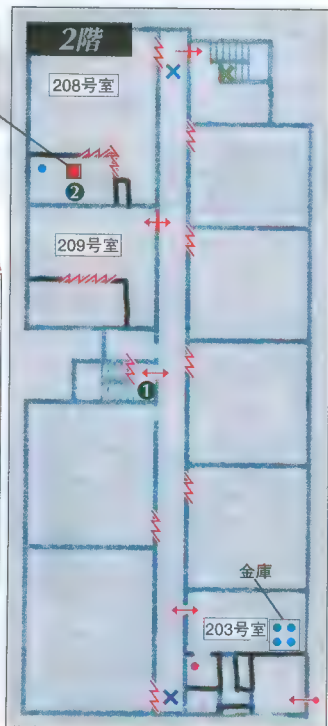
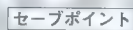
× Lying Figure［1／1／1］

× Mannequin［0／1／3］

× Red Pyramid Thing(type A)［1／1／1］

補給

● ハンドガンの弾

● 栄養ドリンク

※「アパートの地図」と「西側アパートの地図」の両方入手することで、初めてアパートの全体像を把握できる。全体図になると、東西アパート間のつながりも表示される。また3階へは通行不可能のため、地図は省略している。

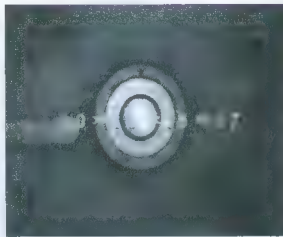
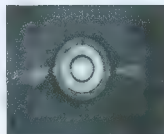
Blue Creek Apartment ［探索］

金庫のダイヤルナンバーは……

西側アパート203号室には、ダイヤルロック式の金庫がある。金庫を開けるヒントは、同室内、便器の中に落ちている財布の中にある。中にはメモが入っており、解読すればロックを解除できる。

▲便器の中のものを取るかどうかの選択肢が出るが、迷わずにいくしかない。

●謎解きの手引き

EASY-NORMAL

解き方はEASYもNORMALも同じ。ダイヤルナンバーはランダムで変化するため、メモは絶対不可欠。メモの読み方は、「10>>11<<……」ならば、まず10に合せ、その後、矢印が閉じている方向のボタンを押して数字を合わせればいい。つまり、右を押して11に合わせるのだ。

HARD

ダイヤルナンバーにローマ数字が混じっている。例えば「VV9>>X2<<1>>X」なら、V=5、X=10だから……。謎解き攻略の詳細は、P.100を参照のこと。

扉に貼られた手紙

209号室の鍵のかかった扉にメモ書きが貼ってある。“家の鍵”は“1階の階段のそばの部屋”にある、という内容なので、1階へ向かおう。入れる部屋が限られているので、それほど迷わないはずだ。

▲この部屋に住む母親が、息子にあてて書いた手紙のようだ。

墓地で出会った女性、アンジェラと再会

109号室に入ると、アンジェラと再会し、「アンジェラの包丁」を預かることになる。ただしこの部屋には、エディーに会っていないと、入ることができない。

▲自殺しかねないアンジェラから包丁を預かることになる。

「コイン《囚人》」を入手

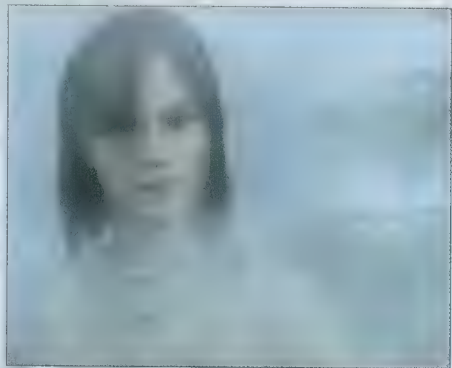
アンジェラが立ち去った後、扉のそばを調べると「コイン《囚人》」を発見できる。これで、《老人》《蛇》《囚人》の3種類のコインが揃ったことになる。このまま105号室へ向かおう。

▲探さなくても、デモ終了直後にいる場所を調べればすぐに見つかる。

Character File : 02

アンジェラ・オラスコ

アンジェラが初めて登場する場所は展望台から町へ向かう途中の墓地。そこでサイレントヒルの探索を始めたばかりのジェイムスと出会う。初対面の時点ではまだ、彼女が母親を捜すためにこの町を訪れたことしかわからない。西アパートで再会したときに、初めて彼女の名前を知ることになる。

◀自殺をほのめかすアンジェラ。いつも暗いイメージがつきまとう。

コインのパズル

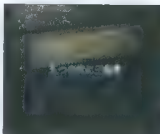
30

105号室で、机の前面の5つの穴に3つのコインをはめ込むパズルに挑む。正しい位置にコインをはめると「ライン家の鍵」が手に入る。ヒントは机前面のプレートに刻まれた暗号文のみ。

▲ゲーム全体を通して最難関のパズルの一つ。NORMALでも難易度は高い。

●謎解きの手引き

EASY

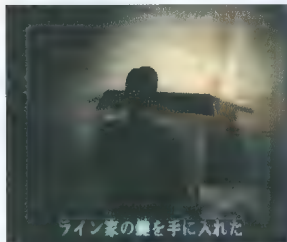
"おねえさん"が囚人、"おじいさん"が老人を表す。蛇は中央。指定の位置にコインをはめていく。答えは左から老人・ナシ・蛇・ナシ・囚人の順だ。

NORMAL

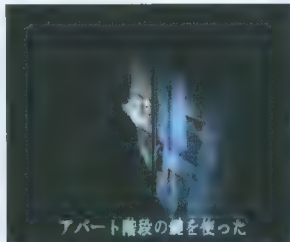
左からナシ・老人・囚人・ナシ・蛇の順。これは、"囚人の左は老人""囚人の一方の隣は空き"といったヒントをもとに組み合わせていくと、導き出せる。

HARD

ポイントは"黒天の不動星を背負いて""目覚めの陽の方を起点"から、左端の穴を起点にすることに気付くかどうか。謎解きの詳細は、P.101へ。

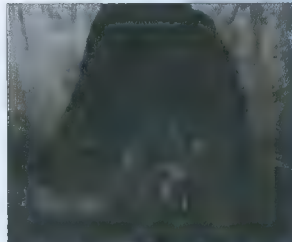
「アパート階段の鍵」を入手する 31 ▶ 33

コインのパズルを解いて手に入れた「ライン家の鍵」。入手後、鍵を使って209号室へ入室する。ここでは、窓からベランダに出て、隣の208号室へと移動する。208号室でベットの上を調べると「アパート階段の鍵」を入手できる。この後、鍵を使って北端の扉を抜けるのだが、この先に進むとモンスターとの戦闘に入るため、セーブポイントでのデータ保存は必須だ。

ライン家の鍵を手に入れた

▲「ライン家の鍵」入手でようやく209号室に入ることができる。

アパート階段の鍵を使った

▲北端にある扉は、「アパート階段の鍵」を使って入る。

再度、モンスターと遭遇 34

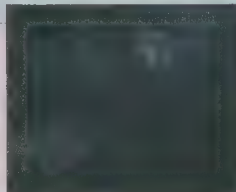
「アパート階段の鍵」を用いて2階北階段の鍵を開けると、そこにはあのモンスターがいる。慌てて戻ろうとするが、扉はなぜか開かない。いよいよ三角頭との初めての戦闘が始まる。

▲ここでもまた、ほかのモンスターに襲いかかっている。

Tips Red Pyramid Thing

大鉈での攻撃には注意

大鉈を振り下ろす攻撃を受けると1度でゲームオーバーになるので注意。ただし攻撃動作は遅いので気をつけていれば避けられる。

有効攻撃法

一定量のダメージを与えるか、一定時間が経過すれば戦闘は終了する。そのため、攻撃するならば、距離を保ったままハンドガンで攻撃すると良い。もちろん弾数には気をつけて、足りない場合は逃げること。

◀接近しすぎると首つかみを受けてしまう。

行動パターン

大鉈での攻撃は、振りかぶった時に大きなスキができるので、その間に間合いをとること。また三角頭が階段を下りはじめても、油断は禁物。不用意に近づくと攻撃してくるので、無用な手出しはしないこと。

◀階段を下り始めたら、戦闘終了は近い。

＃02攻略チャート(Part2)

14 処置室3
タイプライターにはさまったカーボン紙を見る

↓

15 M2病室
「〈ラピスの眼〉の鍵」を入手

↓

16 管理棟廊下
扉の横にある開錠装置に数字を入力し、解錠して病室棟廊下へ

↓

17 S03病室
マリアが不調を訴え、別行動に。「屋上の鍵」を入手

↓

18 管理棟階段
「屋上の鍵」を使い、屋上へ

↓

19 屋上
日記を発見。後、不意に現れた三角頭に屋上から落とされる

↓

20 特別治療室
血で書かれた4桁の数字を発見

↓

21 S14病室
箱から「髪の毛」入手

↓

22 シャワー室
「エレベーターの鍵」を入手

↓

23 [illegible]
「エレベーターの鍵」で中へ。1階へ下りる

↓

24 C2病室
ローラを発見。大処置室に閉じ込められる

↓

Brookhaven Hospital (裏)

25 中庭
裏世界へと変化が訪れる

↓

26 M6病室
「乾電池」と「地下倉庫の鍵」を入手し、メモを見る

↓

27 地下倉庫
管理棟階段から地下へ下り、「地下倉庫の鍵」で中へ。棚を押して隠し梯子を発見し、マリアと再会

↓

28 地下隠し部屋
「銅の指輪」を入手

↓

29 病室棟エレベーター
クイズ"トリック・オア・トリート"に参加

↓

30 2階デイルーム
冷蔵庫をマリアと二人で開け、「鉛の指輪」を入手

↓

31 病室棟3階、廊下
扉から伸びる女性の指に「銅の指輪」と「鉛の指輪」をはめる

↓

32 病室棟階段
階段の踊り場でノートを見る

↓

33 地下廊下
マリアが三角頭に殺され、1階東エレベーターから廊下へ

↓

34 院長室
[illegible]つけ、「病院玄関の鍵」を入手。ローラを目撃する

↓

35 廊下玄関前
「病院玄関の鍵」で外へ

↓

36 玄関外
ジェイムスのモノローグ。町の東側へ向かう

↓

37 Lindsey St.南
[illegible]

↓

38 Katz St.
[illegible]

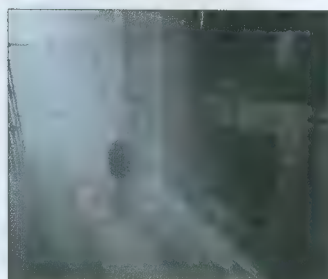
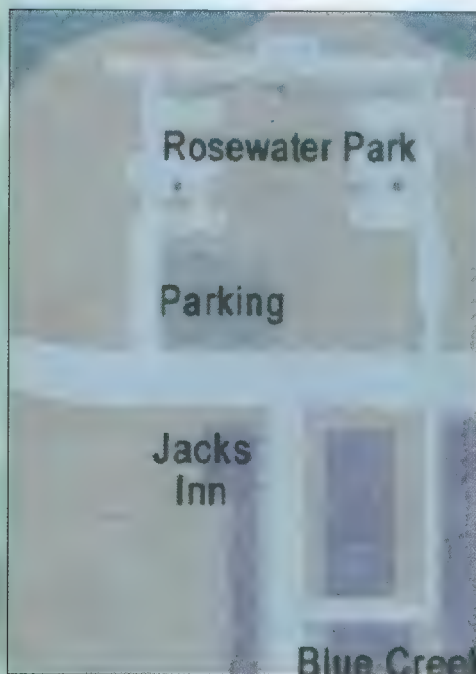
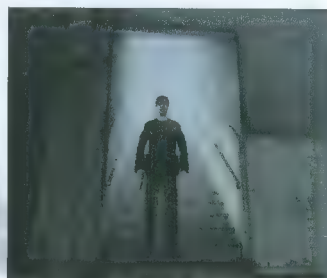
↓

39 公園
「青銅製の古い鍵」を入手

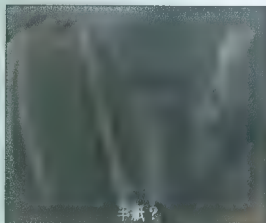
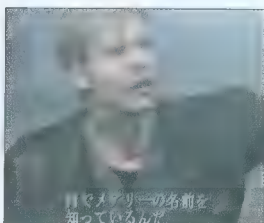
↓

Silent Hill Historical Society

40 入り口
「青銅製の古い鍵」で中に入る

Blue Creek Apartment～Rosewater Park

▲アパートを出てすぐの通りに、「携帯用救急キット」が落ちている。

▲この階段を上がったところに「ハンドガンの弾」がある。

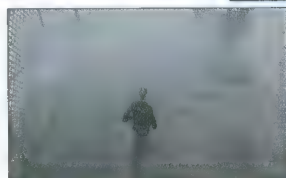
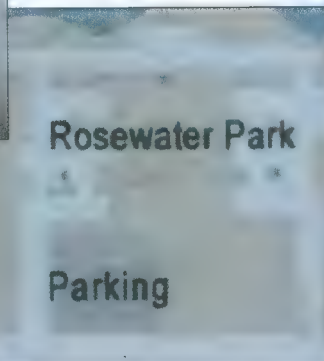
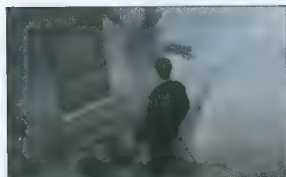
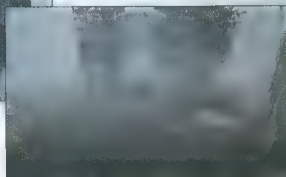
再び出会う謎の少女、その正体は？

西アパートを後にして、道なりに進んで行くと、落書きされた壁の上に座っている少女に出会う。先刻、アパート内で鍵を蹴り、手を踏んでいったあの少女にそっくりなのだが、尋ねても「知らない」「私じゃないよ」とふざけ半分にとぼけられてしまう。結局、素性が分からないまま、少女はどこかへ消え去ってしまう。

◀少女は手紙を読んでいたようだ。その手紙がメアリーからのものなのかは不明だ。

◀なぜか少女はメアリーの名前を知っている。いつ、どこで知りあったのだろうか？

Rosewater Park

メアリーとの思い出の場所として、ジェイムスがまず連想した公園。れんが造りのモダンなそこは、湖を臨む静かな場所。石碑が多いのも特徴。

Rosewater Park

Parking

霧深い公園で最愛の人の面影を見る

公園を湖岸に面した中ほどまで進むと、マリアという名の女性と遭遇する。その容姿は、思わず本人と見間違えてしまうほど、メアリーにそっくりだった……。マリアと話すうちに、思い出の場所は他にもあることに気づき、マリアと共にホテルを目指すことになる。ここで注意したいのは、マリアにも体力が設定されていること。モンスターの攻撃を受けたり、誤って銃で撃つと、ゲームオーバーになる。

▶これから行動を共にする。マリアの体力がなくなるとゲームオーバーになるので注意。

Texxon Gas周辺～Pete's Bowl-O-Rama

Boat launch
Toruca Lake
Silent Hill
Historical Society
Paleville
26 COUNTY
Nathan Ave.
Pete's
Bowl-O-Rama
❶
Texxon
Gas
Heaven's
Night
Brookhaven

必須アイテム

❶鉄パイプ

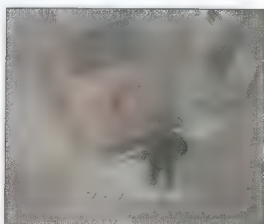
DATA

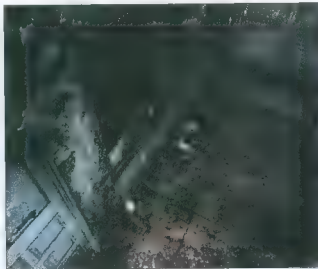
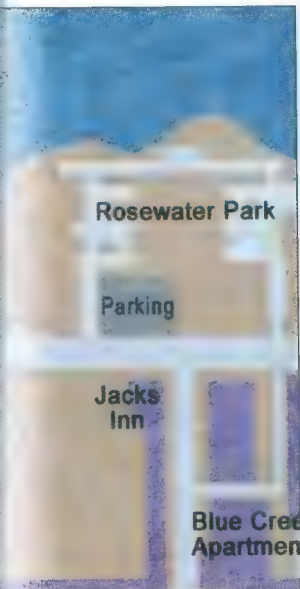
物言わぬ屍からヒントをもらう

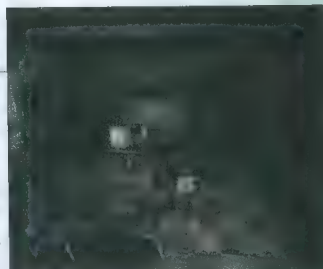
公園を抜け、Nathan Ave.を西方向へと進んでいく。西端の行き止まりで、横たわっている死体を発見できるはずだ。死体の傍らに落ちている地図を調べると、手持ちの地図に情報が書き写され、次の目的地がボーリング場であることが判明する。

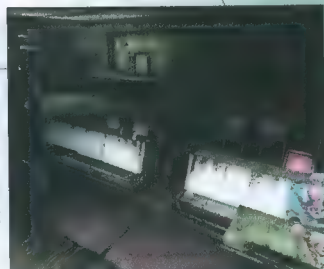
◀行動範囲は広がるが、大抵のルートは行き止まりなので進むべき道は自ずと決まる。

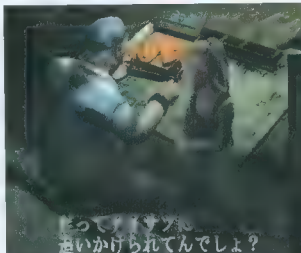
新たな武器「鉄パイプ」を入手

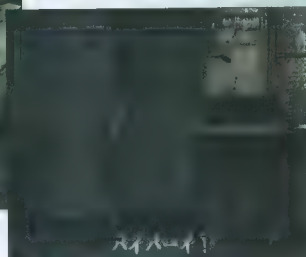
ボーリング場に向かう前に、ガソリンスタンドで「鉄パイプ」を入手しておこう。攻撃力はさほど高くないが、リーチの長い便利な武器なので必ず入手しておきたい。「鉄パイプ」はガソリンスタンド内に停まっている赤い車に突き刺さっている。

◀分かりづらいが、近づくと画面が切り替わるので入手可能だと気づくはず。

Pete's Bowl-O-Rama

◀建物の中は廃虚と化している。正面の大扉は開かないので、左手のドアから奥に進む。

▶この部屋で取得できるアイテムはない。右側の扉からさらに奥へと入っていく。

◀ボーリング場の受付カウンターに出る。扉を背に左に進むとムービーが発生。

▶ムービー後、反対側からは開かなかった大扉が開くようになる。少女を追って出口へ。

エディーとの再会、謎の少女の名も判明

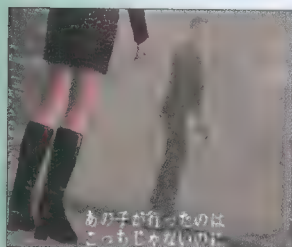
ボーリングが嫌いだというマリアを外に残し、ボーリング場に入る。奥へ進むと、アパートで出会ったエディー、そして、これまでに何度か見かけた謎の少女に遭遇する。ここで少女の名前がローラだということが判明。その場から立ち去るローラの身を案じ、エディーと共に追おうとするが、エディーは一向に動こうとしない。ローラについて尋ねてみても、少女の名前がローラだということぐらいしか知らないようだ。

▲どうやらエディーは、警察に追われているらしい。

▼怪物が徘徊している外へ、なにくわぬ顔で出ていくローラ。

Pete's Bowl-O-Rama [探索]

ローラを追いボーリング場裏へ 05

ボーリング場を出ると、外で待っていたマリアがローラの逃げていった方向を教えてくれる。それに従い、マリアが来た方向へ建物を壁づたいに進み、ボーリング場の裏側へ回り込む。建物裏からさらにフェンスを抜けて通路を左手に進むと、建物と壁のわずかな隙間からローラが逃げたことが判明するデモが入る。

マリアの助けでヘヴン・ナイト内へ 06

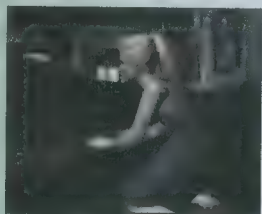
ほかに道はないのかと尋ねると、マリアがヘヴン・ナイトの扉の存在を教えてくれる。その扉を調べると、デモに入り、マリアが店の扉を開けてくれる。

▲マリアの指示とは別の方向へ進むと、1回のみ方向修正をしてくれる。

▲ローラが通ったのは、ジェイムスの顔程度の小さな隙間だった。

▲扉を調べたら、あとはマリアが開けてくれるのを待つだけだ。

Character File : 03

ローラ

ジェイムスの前に度々現れる少女。メアリーの名前を知っていたり、モンスターだらけのサイレントヒルで、一人臆することなく行動しているなど、謎の多い少女である。ボーリング場での会話から、エディーとはさほど親しくないと推測できる。

◀年齢は8～10歳程度。見た目はごく普通の少女。

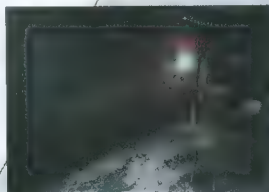
Heaven's Night

1階

▲1階では手に入るアイテムはないので、入って左手の階段を上る。

▲2階の通路にも役に立つものはない。通路奥の扉から、中へと進む。

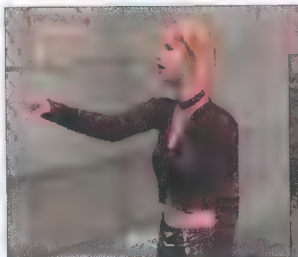
2階

▲非常に狭い建物で、入ったそばから窮屈な印象を受ける。

▲賑わいの気配は失せ、劇場からは閑寂さを感じさせられる。

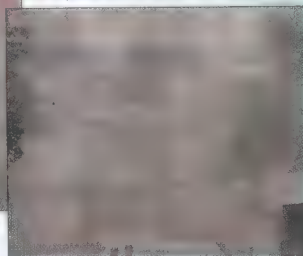
▲"ヘヴン・ナイト"。店名を彩るネオンの脇にある扉から外へ。

▲玄関階段を下り、Carroll St.へ出る。この先にローラがいるはずだ。

建物内へ消えゆくローラを目撃

無事にヘブン・ナイトを抜け、階段を下ると、Nathan Ave.側からは通行止めで入れなかったCarroll St.に出る。Carroll St.を南に進むと、霧の中にローラらしき人影が建物内に入っていくのを目撃する。このままでは彼女の身が危険なのは明らか。また、メアリーの情報を聞くためにも、彼女を追って建物病院内へ移動する。ここでローラを無視してCarroll St.を進んでも、先に行くことはできない。

▲ある程度道を進むと、マリアがいち早く人影を発見する。

▼建物の看板にはBrookhaven Hospitalとある。次の舞台は病院だ。

Brookhaven Hospital（前）

DATA

重要アイテム

❶ 病院の地図

❷ 《紫牡牛》の鍵

出現モンスター

✕ Flesh Lip［3／3／3］

補給アイテム

● 栄養ドリンク

● ハンドガンの弾

● ショットガンの弾

1階

中庭

2階

女性用ロッカールーム

❷

病室棟エレベーター

病室棟階段

処置室3

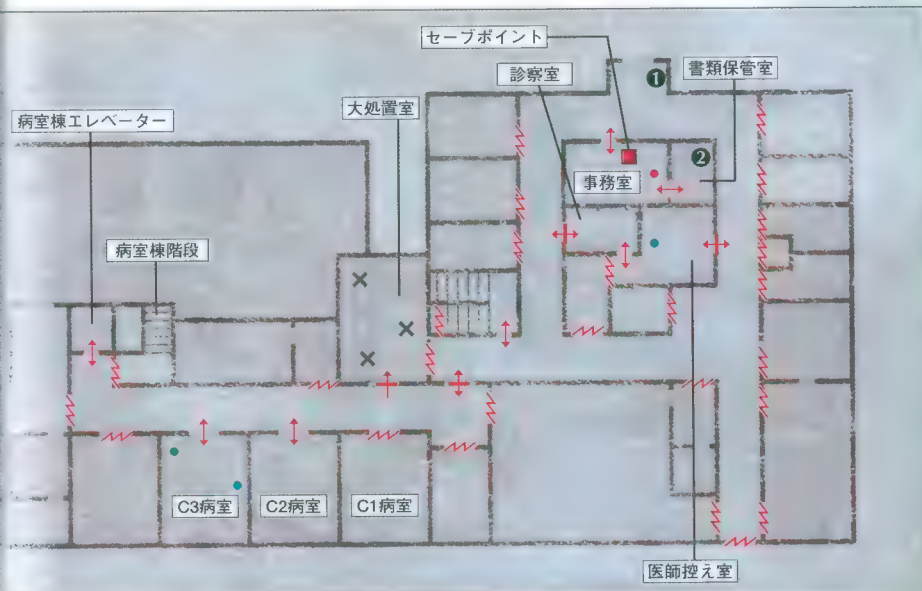
M6病室

M3病室

M2病室

❹

セーブポイント
診察室
書類保管室
大処置室
病室棟エレベーター
事務室
病室棟階段
C3病室
C2病室
C1病室
医師控え室

男性用ロッカールーム
デイルーム

DATA

重要アイテム

❶ 曲がった針
❷ ショットガン
❸ 診察室の鍵
❹ 《ラピスの眼》の鍵

出現モンスター

× Bubble Head Nurse(type A)［2／6／8］
× Mannequin ［1／1／1］

補給アイテム

● 栄養ドリンク
● 携帯用救急キット
● ハンドガンの弾
● ショットガンの弾

3F

管理棟階段
病室棟エレベーター
病室棟階段
シャワー室
S14病室
S11病室
セーブポイント
S03病室

Brookhaven Hospital（前）

RF

エレベーター管理室
屋上

DATA

重要アイテム

なし

出現モンスター

なし

補給アイテム

なし

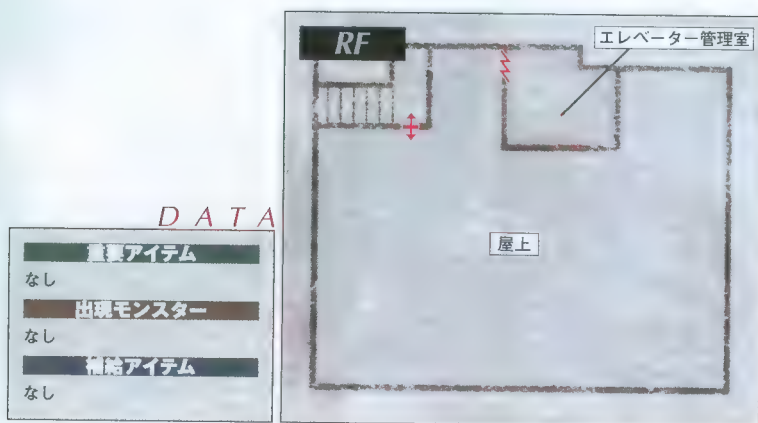
特別治療室

管理棟倉庫

DATA

重要アイテム

❶屋上の鍵

❷髪の毛

❸エレベーターの鍵

出現モンスター

× Bubble Head Nurse(type A)[2／3／5]

× Mannequin [1／2／2]

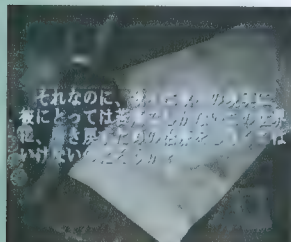
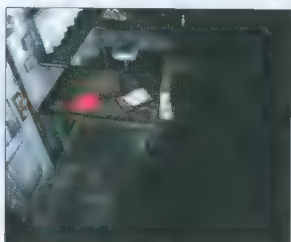
補給アイテム

● 栄養ドリンク

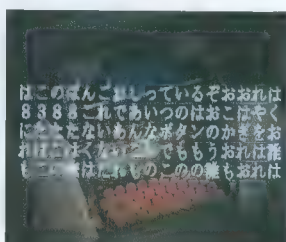
● 携帯用救急キット

Brookhaven Hospital（前）[探索]

書類保管室でアイテムとメモを入手 09

病院に着いたら、まず目の前にある事務室に入り、奥にある書類保管室で「《紫牡牛》の鍵」を入手しよう。テーブル上にメモと一緒に置かれているので、すぐにわかるはずだ。また、事務室にはセーブポイントがある。忘れずにセーブし、その横に置いてある入院患者の記録メモにも目を通しておこう。病院内は部屋数が多く、混乱しがちなので、病院の入り口にある地図は必ず入手しておこう。

▲付随するメモには、患者の治療に関する是非について述べられている。

▲セーブポイントは、事務室に入ってすぐ脇にある机の上だ。

奇妙な文章のメモを入手する 14

2階の階段扉を出てすぐの所にある処置室では、タイプライターに残されたカーボン紙を発見できる。カーボン紙には4桁の数字が記されており、何かの鍵の番号を示しているようだ。

▲カーボン紙に記された4桁の数字は、プレイのたびに変わる。

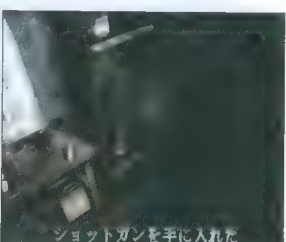
「《ラピスの眼》の鍵」を入手 15

2階のM2病室では、無造作に置かれている小さな引き出しの中から「《ラピスの眼》の鍵」を入手できる。引き出しのある場所に近づくと、アップ画面に切り替わるので比較的発見しやすいはずだ。

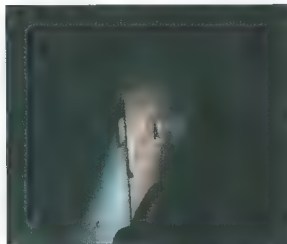
▲一緒に置いてある「ショットガンの弾」も忘れずに取得しておこう。

各ロッカールームでアイテムを入手 10▶11

2階東側にあるロッカールームでは、重要なアイテムが入手できる。まず、女性用ロッカールームのロッカーの中から「ショットガン」を、机の上のぬいぐるみで「曲がった針」を入手する。さらに向かい側の男性用ロッカールームでは、白衣の中から「診察室の鍵」を入手できる。白衣は、一見、血かサビのようなもので汚れており、発見しづらい。入って右手側、一番奥のロッカーにかかっているものがそれだ。

▲ぬいぐるみを手にとると、針が指に刺さり、その存在に気がつく。

▲ショットガンはこれから先の戦いで非常に重宝するので、必ず取ること。

3階へのカギは医師控え室にあり 12 ▶ 13 ▶ 16

「診察室の鍵」を入手したら、すぐに診察室へ。診察室の東奥にある扉が医師控え室に通じている。医師控え室では、部屋の隅にあるホワイトボードを調べて3階へ行く手掛かりをつかむ。

▲管理棟階段経由で3階の病室に入るには、4桁の数値入力が必要となる。

●謎解きの手引き

EASY

ホワイトボードに記載されていた数字を、扉の横にある開錠装置にそのまま入力すれば、扉が開く。間違えても何度でもやり直しは効く。

NORMAL

EASYモードと同様にホワイトボードの4桁の数字を開錠装置に入力するだけでいい。こちらも、何度でもやり直しが可能だ。

HARD

キーワードとなっているアルファベットを、いかにして4桁の番号に落とし込むかがカギとなる。謎解きの詳細は、P.102を参照のこと。

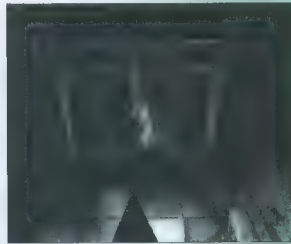
マリアとの別行動〜「屋上の鍵」の入手 17

3階にあるS03病室に入ると、これまでの疲れが出たのか、マリアが体の不調を訴え、ここからは別行動になる。部屋を出る前に、ベッド脇の棚から「屋上の鍵」を入手しておくのを忘れずに。

▲苦しそうに咳込むマリア。横になった後のマリアとは会話ができる。

日記メモの入手ー三角頭の襲撃 18 ▶ 19

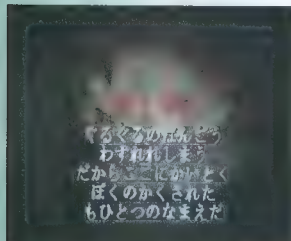
「屋上の鍵」を入手後、次の目的地となる屋上を目指す。屋上では、まず入口と対角線上の角へ向かい、この病院の患者のものであろう日記に目を通しておく。入口からある程度離れると、入口の扉が開かなくなり、下階に戻れなくなる。さらに、エレベーター管理室前の金網に移動すると、不意に三角頭の襲撃を受けるデモに入る。この襲撃から逃れることはできず、そのまま3階特別治療室まで突き落とされる。

▲扉を出てすぐの状態なら、まだ戻ることができる。

▲三角頭に攻撃をしかけても無意味。またイベント後は必ず瀕死状態に。

血文字のメッセージを発見 20

目覚めた先は特別治療室だ。瀕死状態のため、まずは体力を回復しよう。次に、西側から2番目の部屋に入る。そこでは壁に書かれた「ぐるぐるのばんごう～」という文と4桁の数字を見る。

箱の中から「髪の毛」を入手する 21

ぐるぐるのばんごうのメモを見たら、S14病室へ移動する。ここまでの段階で、病室内の箱にかけられた4つの鍵を開けるアイテムとヒントが揃ったはずなので、解錠していこう。2つの鍵は「《ラピスの眼》の鍵」と「《紫牡牛》の鍵」で簡単に解錠できる。残る2つの鍵は、入手したメモを参照する。押しボタン式の鍵はカーボン紙のタイプ跡にあった数字を、シリンダー式の鍵はぐるぐるのばんごうの数字をヒントに解錠する。

▲この壁に書かれた数字もプレイするたびに変わる。

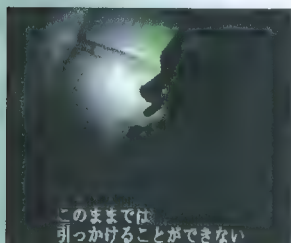
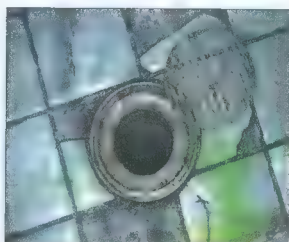
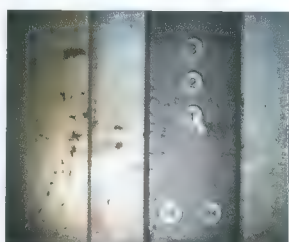
▲数字の入力は、カーソルをボタンもしくはダイヤル部分に合わせて行う。

▲解錠に成功すると、箱の中から「髪の毛」を入手できる。

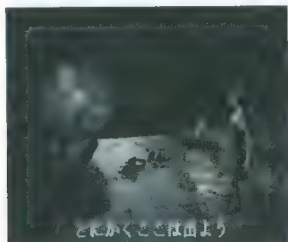
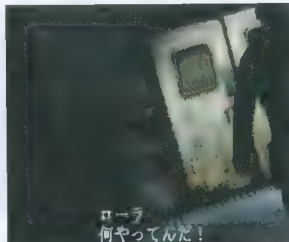
排水溝からエレベーターの鍵を入手 22

次に訪れるシャワー室では、排水溝から「エレベーターの鍵」を入手する。排水溝をチェックすると、何かが引っかかっていることが確認できる。それを引っ張り出すアイテムが必要となるが、手持ちのアイテム「曲がった針」だけでは長さが足りない。そこで、先ほど入手した「髪の毛」とCombineで組み合わせて使用する。これで見事鍵を入手できる。

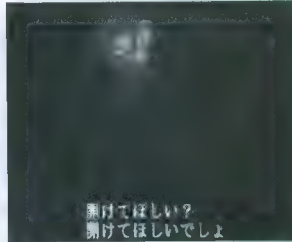
エレベーターで1Fへ 23

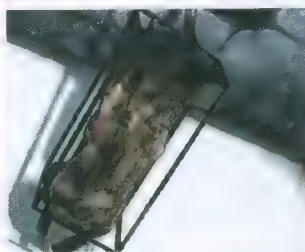
「エレベーターの鍵」を入手した後、病室棟エレベーターを使って1階へ。扉に向かって右手側にあるパネルを調べることで、エレベーターは起動する。乗るのは2階・3階どちらからでも構わない。

▲「髪の毛」だけを使用しても、引っかけることができない。

▲排水溝の周りに流れている緑色の液体。これは一体何なのだろうか……。

▲エレベーターに乗り込んだら、パネルを調べて1のボタンを押す。

ローラと遭遇 24

病室棟エレベーターを使うことで、今まで行くことができなかった1階中庭側の病室棟に入れる。一度中庭側に出れば、事務室側と行き来できるようになるので、ここで事務室のセーブポイントへ行き、ゲームデータを保存しておきたい。C2病室に入ると、クマのぬいぐるみで遊んでいるローラと遭遇する。無事に保護し、帰ろうとするが、彼女に騙されて大処置室に閉じこめられてしまう。

▲どうやら、ローラはケガもなく無事だったようだ。

▲先に部屋に入ったところで、ローラにドアを閉められてしまう。

襲いくるモンスターたち 24

閉じこめられた部屋に現れたのは、天井からぶら下がるモンスターだった。ローラにドアを開けるよう促すが、ローラはふざけ半分で聞く耳を持たない。イベント終了後、モンスターとの戦闘に突入する。

▲徐々に迫ってくる怪物。しかしローラはそれを知る由もない。

Tips Flesh Lip

天井を支配する怪物

天井からぶら下がり、空間を行き来する、直方体の枠に囲まれたモンスター。はじめは2体しか出現していないが、合計で3体現れるので油断は禁物だ。

有効攻撃法

空中にぶら下がっているため、打撃系の武器はほとんど効果が無い。銃器、できればショットガンを用いて、ヒット&アウェイで応戦したい。うまくいけば、2体同時にダメージを与えることも可能だ。

◀「木材」での攻撃はまず当たらない。

行動パターン

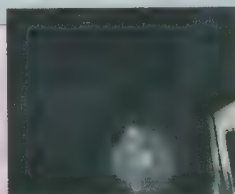
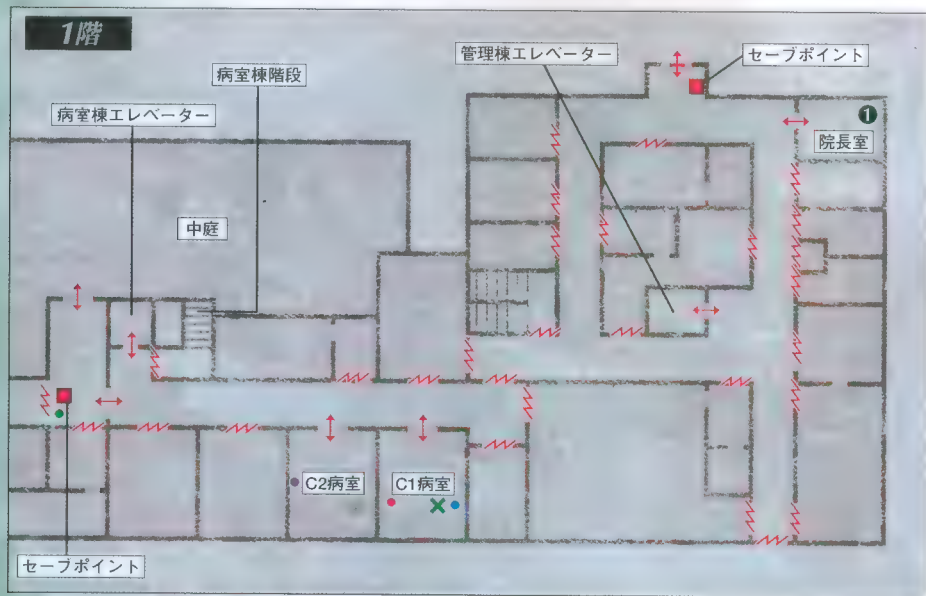
天井を直線的に移動し、頭上付近に来ると、足を使って巧みに首を絞めてくる。他にキックもしてくるが、距離をとって戦えばそれほど恐い相手ではない。2体を倒すか、一定時間経過後に、最後の1体が出現する。

◀首をつかまれたら方向キーを連打。

1階

病室棟エレベーター
病室棟階段
中庭
管理棟エレベーター
セーブポイント
院長室
C2病室
C1病室
セーブポイント

DATA

重要アイテム

❶ 病院玄関の鍵

出現モンスター

● Bubble Head Nurse(type A) [1／1／1]

✕ Bubble Head Nurse(type B) [0／1／2]

補給アイテム

● 栄養ドリンク

● 携帯用救急キット

● ハンドガンの弾

● ショットガンの弾

Brookhaven Hospital(後)

2階

M6病室

新たなる探索の始まり

Flesh Lipを倒した直後、徐々に病院内の様子が変化していく。気がつくと、そこはこれまで行くことのできなかった、高い壁に囲まれた中庭だった。ここでマップを確認してみると、いままで記してきた記号がすべて無くなっている。どうやら、異世界に迷い込んでしまったらしい。とりあえず扉を出ると、すぐにセーブポイントがあるので、ここを拠点にし、新たな探索へと乗りだそう。

▲不思議な雰囲気を醸し出している中庭。室内なのに雨が滴っている。

▲セーブポイントは見落としがちなのでしっかりチェックしておくこと。

DATA

重要アイテム

- ❶乾電池
- ❷地下倉庫の鍵
- ❸鉛の指輪

出現モンスター

- × Bubble Head Nurse(type A)［1／3／3］
- × Bubble Head Nurse(type B)［1／2／2］

補給アイテム

- ● 栄養ドリンク
- ● 携帯用救急キット
- ● ハンドガンの弾
- ● ショットガンの弾

病室棟エレベーター

デイルーム

❸

M4病室

Brookhaven Hospital（後）

3階

（「トリック・オア・トリート」賞品）

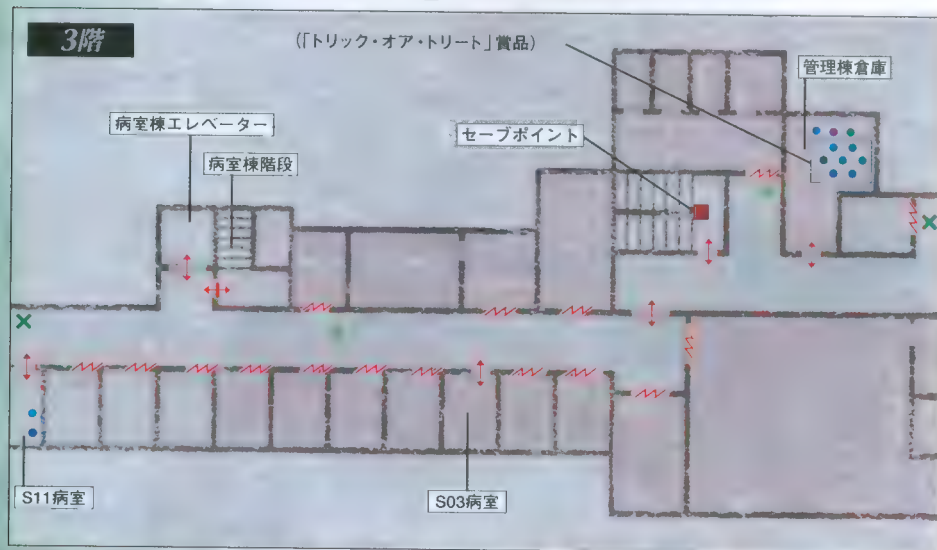
管理棟倉庫

病室棟エレベーター

病室棟階段

セーブポイント

S11病室

S03病室

DATA

重要アイテム	出現モンスター	補給アイテム
なし	Bubble Head Nursetype A［2／2／3］	● 携帯用救急キット
	✕ Bubble Head Nursetype B［1／2／3］	● アンプル
		● ハンドガンの弾
		● ショットガンの弾

地下

❶

DATA

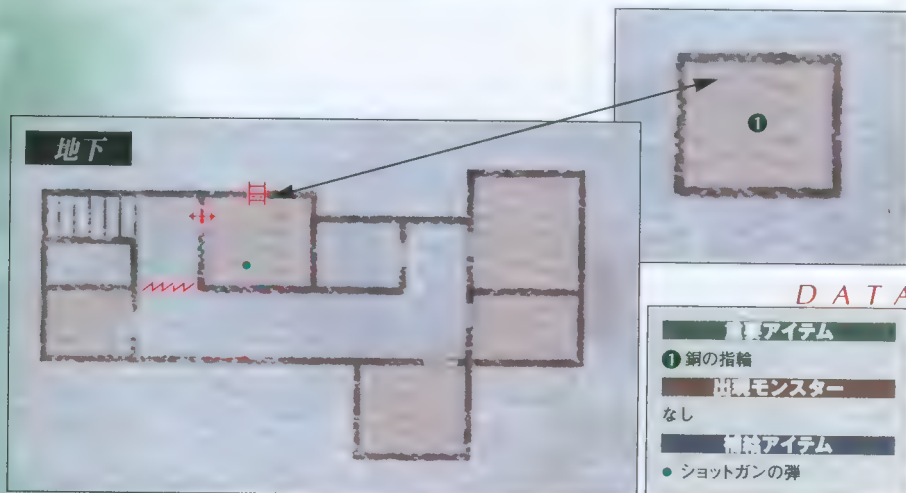
重要アイテム

❶ 銅の指輪

出現モンスター

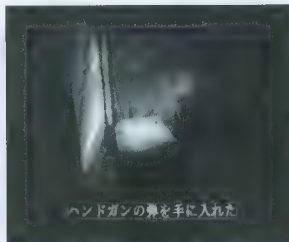
なし

補給アイテム

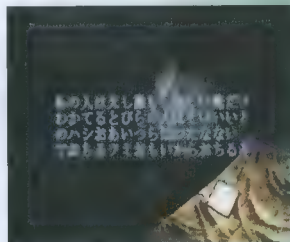
● ショットガンの弾

Brookhaven Hospital（後）［探索］

「乾電池」、「地下倉庫の鍵」を入手 26

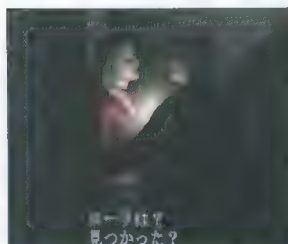
壁やベッドなどにすべて布が張られている、異様な雰囲気の病室内。M6病室には、一部布が破けている箇所があり、その下からは、壁に描かれた不思議な印象の絵が顔をのぞかせている。その壁の崩れた部分から、「乾電池」と「地下倉庫の鍵」を入手できる。また、その傍らにあるベッドの上には、地下に落とした指輪に関するメモ書きが置かれている。このメモに書かれている情報を記憶に留め、地下倉庫を目指す。

▲「乾電池」をExamineで調べると、ライト用と同じものであるとわかる。

▲キーアイテム以外に、補給アイテムも落ちている。忘れずに取得しよう。

3階の部屋でメモを入手 —

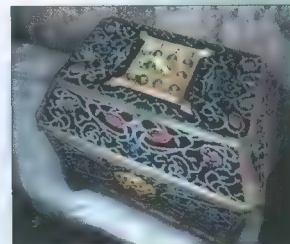
S11病室では、布張りされたベッドの上に、落書きのようなメモを発見できる。内容は一度読んだだけでは理解に苦しむ内容だが、何らかのヒントであることは間違いない。

▲「とびらの人」など、キーワードになりそうなものがいくつかある。

地下倉庫でマリアと再会 27 ▸ 28

管理棟階段を下っていくと、地下倉庫らしき部屋にたどり着く。扉の鍵は先ほど入手した「地下倉庫の鍵」で開けられる。倉庫内に入ると、左手側に血の手形が付いた布で覆われた空の棚がある。手形のあたりを調べると、棚を移動することができ、隠れた梯子が出現する。ここで別行動だったマリアと再会。再び行動を共にすることになる。その後、梯子を下りた先の部屋で血痕の付いた床を調べ、「銅の指輪」を入手する。

▲隠し梯子を下りようとすると、マリアと再会するムービーが始まる。

▲血痕の上に指輪らしきものが光っているので、近づいて調べよう。

トリック・オア・トリート

マリアと一緒にいる状態でエレベーターに乗ると、突然クイズ番組が流れ始め、クイズに挑戦することに。正解すると補給アイテムが手に入るので挑戦しよう。（→P.102）

▲解けたら、管理棟3階倉庫へ。宝箱の鍵の代わりに正解番号を入力する。

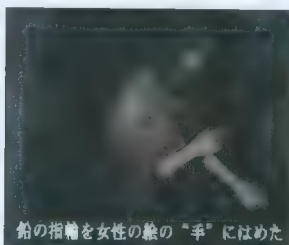
冷蔵庫から「鉛の指輪」を入手 30

2階のデイルームにある倒れた冷蔵庫は、扉が固く閉ざされており、マリアと一緒の状態でないと開くことができない。2人で協力して扉を開くと、中から「鉛の指輪」を入手できる。

▲指輪はデザインがイマイチらしく、マリアは気に入らなかったようだ。

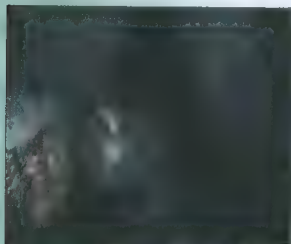
指輪をはめて女性絵の扉を開ける 31▶32

病室棟エレベーター3階の入口横には、女性の絵が描かれた扉がある。不思議なことに、女性の腕の部分だけが立体的になっている。この腕が扉を開く仕掛けになっており、ここまでに入手している2つの指輪を女性の指にはめると、扉の鍵が開くようになっている。これにより、病室棟階段から下へ向かうことができるが、その際、踊り場にあるノートを忘れずにチェックしておくこと。

鉛の指輪を女性の絵の"手"にはめた

▲指輪を使う順番は決まっていない。Combineして一度に使ってもいい。

▲階段を下りてすぐの踊り場にノートが落ちているので、チェックしよう。

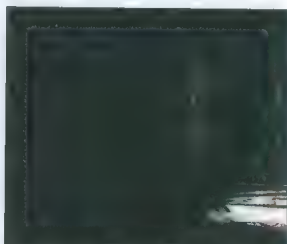
モンスターによる突然の襲撃 33

病室棟階段を下り扉を抜けると、入り組んだ通路に出る。しばらく進むと、後ろから何者かがついて来ているのに気がつくはずだ。その正体はモンスターで、手持ちの槍で容赦なく攻撃してくる。ここでは追いつかれないように素早く移動し、先にあるエレベーターを目指そう。エレベーター手前まで来るとデモに入る。あと一歩のところで乗り遅れたマリアは、モンスターに襲われ力なく崩れ落ちてしまう……。

▲途中でマリアが倒れてもゲームオーバーになるので、素早く逃げること。

マリア！

▲ものすごい衝撃の後、力尽きていくマリア。そして無情にも扉が閉まる。

「病院玄関の鍵」の入手～病院を後に 34

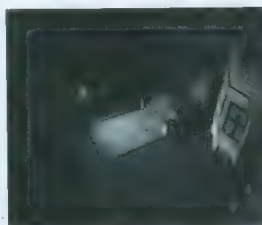
エレベーターは1階に到着する。この段階で行ける部屋は院長室のみ。院長室で、机の上にある「病院玄関の鍵」と、次に向かうべき場所の地図情報を入手したら、病院を後にしよう。

▲鍵を入手後、窓の外を歩くローラを目撃する。彼女は無事だったようだ。

Silent Hill Historical Society

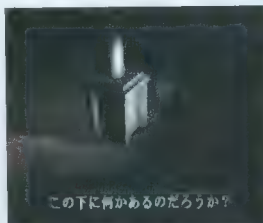
必須アイテム
❶ スパナ
❷ 青銅製の古い鍵

DATA

「スパナ」を入手する

病院で書き写した情報から、「スパナ」はLindsey St.に面した建物にあることがわかる。Rendell St.～Saul St.～Sanders St.を経由してLindsey St.との曲がり角にある店に隣接する民家の、2件目のドアの前を目指す。

◀ポイントの近くまで来れば、画面が切り替わるので、それを目印にしてもいい。

「青銅製の古い鍵」を入手

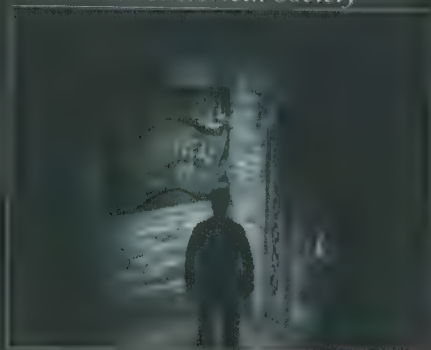
「スパナ」の傍らにあった手紙から、次の目的地が資料館であること、その鍵が公園にあることを知る。公園へは、Katz St.を経由して行く。昼間は行き止まりとなっていたアパートの先の壁は、右側のドアから抜けられる。手紙にあった、祈る聖女の像に対応する像の後ろを調べて鍵を入手。

◀像は公園に入って2段目の広場にある。暗いので、マップでよく確認しながら探そう。

#03

Silent Hill Historical Society～Lakeview Hotel

病院で行動を共にしてきたマリアが殺された。また、探し続けたローラには結局逃げられてしまう。再び一人になったジェイムスは、真相を解明すべく、次の目的地資料館を目指す。

#03で移動する建物

Silent Hill Historical Society

→地図はP.72へ

Labyrinth hallway

→地図はP.78～79、83へ

Toruca Prison

→地図はP.74へ

DATA

アイテム

❶ 螺旋文字の鍵

モンスター

Creeper [?／?／?]

✕ Lying Figure [2／4／5]

アイテム

● 携帯用救急キット

● ハンドガンの弾

Silent Hill Historical Society

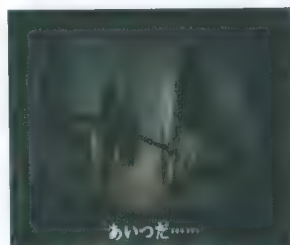
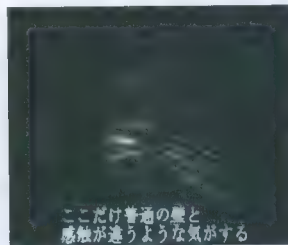
※Silent Hill Historical Societyの地図は攻略本用に独自に作成したものです。

Silent Hill Historical Society［探索］

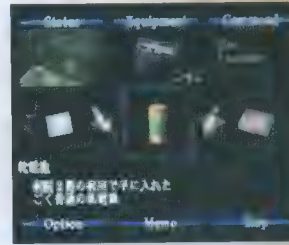
三角頭の絵 01

資料館内には、さまざまな絵や写真が展示されている。その中に見覚えのあるモンスターの絵を発見する。「霧の日、裁きの跡」というタイトルのその絵に描かれているのは、まさしくあの三角頭だ。

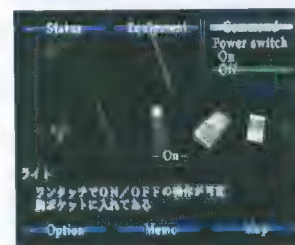
▲絵を見た後、メモをチェックをすると、モンスターの名前がわかる。

井戸の底は脱出不可能!? 02 03

第二層の奥に穴の開いた部屋がある。穴へ飛び込むと、井戸の底に出る。そこは壁に囲まれており、一見出口がないが、壁を調べて壊せそうな箇所を探そう。そこを武器で破壊し扉を出現させる。

▲見た目ではわからない。壁をくまなく調べまわってみよう。

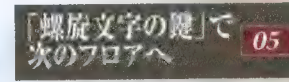
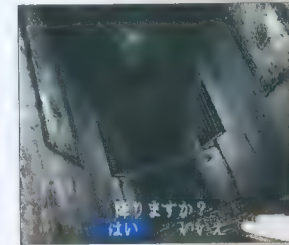
「螺旋文字の鍵」を入手 04

狭い部屋で「螺旋文字の鍵」を発見できる。これを入手すると同時に、「ライト」の電池が切れて真っ暗になる。病院のM6病室で得た「乾電池」に交換しよう。

▲「乾電池」を交換するとモンスターが出現。交換前に体力回復を。

ドアのコードロックを解除 04

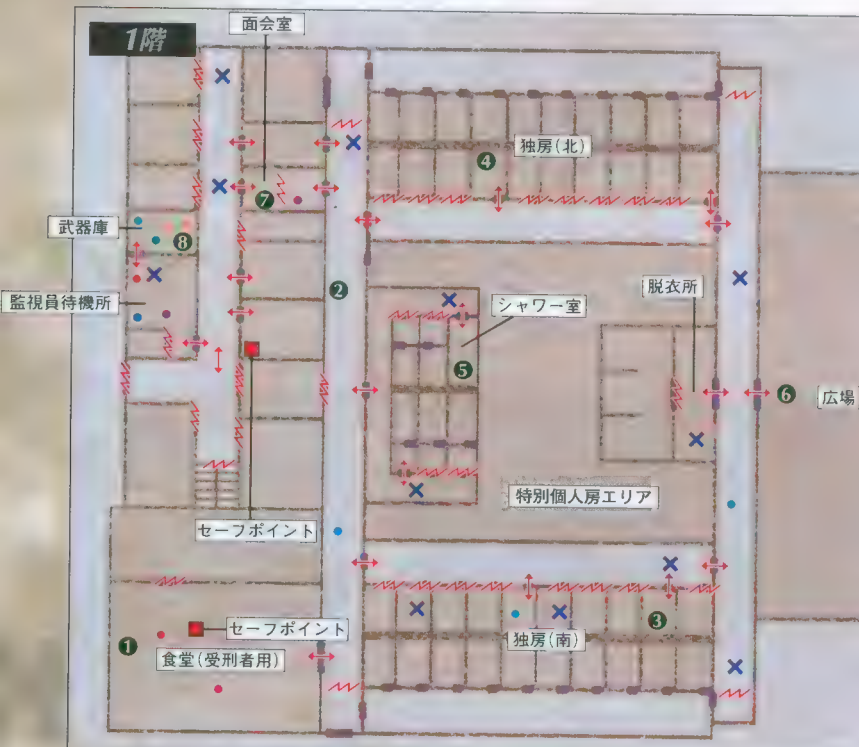
「ライト」を復活させ、周囲を見渡すと部屋中にCreeperがいることがわかる。せん滅できる数ではないので、一刻も早く脱出すること。扉を開くには、扉のすぐ右隣にあるコードロックを解除しなくてはならない。ちなみに「ライト」が点いていないとコードロックにアクセスできないので要注意。ここでは色違いのボタンに注目し、そのボタンのすべての組み合わせを入力していこう。謎解き攻略の詳細はP.102へ。

▲「ライト」を消せば攻撃は格段に減るが、ドアロックに触れられない。

▲プレイするたびにボタンは変わる。稀に2ヶ所しかすり減っていない場合も。

「螺旋文字の鍵」で次のフロアへ 05

床に扉がついている場所に進み、「螺旋文字の鍵」を使って床の扉を開ける。すると、どこかへ続く深い穴が出現する。思い切ってこの穴を降りると、刑務所の食堂へとたどり着く。

▲床の扉を開けると、降りるかどうかの選択肢が表示される。

Toruca Prison

1階

面会室
武器庫
監視員待機所
独房(北)
シャワー室
脱衣所
広場
特別個人房エリア
セーフポイント
セーフポイント
食堂(受刑者用)
独房(南)

DATA

重要アイテム

❶〈飽食豚〉の銘板
❷刑務所の地図
❸ろう人形
❹〈虐げる者〉の銘板
❺〈誘惑する女〉の銘板
❻蹄鉄
❼オイルライター
❽狩猟用ライフル

出現モンスター

✕ Lying Figure [9 12 13]

補給アイテム

● 栄養ドリンク
● 携帯用救急キット
● アンプル
● ハンドガンの弾
● ショットガンの弾
● 狩猟用ライフルの弾

地下

1階より

DATA

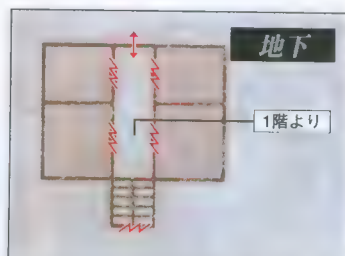
重要アイテム

なし

出現モンスター

なし

補給アイテム

なし

Toruca Prison [探索]

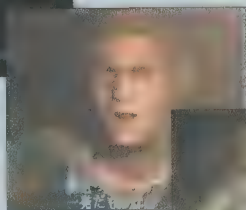
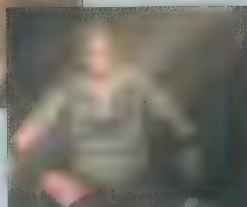
「《飽食豚》の銘板」を入手 06

資料館地下の深い穴に飛び込んで、落ちてきた先は刑務所の食堂だった。そこには銃を持ったエディーの姿が。エディーイベント終了後、食堂内を探索すると「《飽食豚》の銘板」を発見できる。

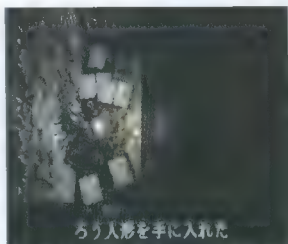
▲テーブルの上に「《飽食豚》の銘板」が置かれている。

●エディー再登場

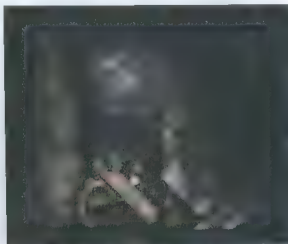
◀穴から落ちてきたジェイムス。刑務所の食堂に着いた。

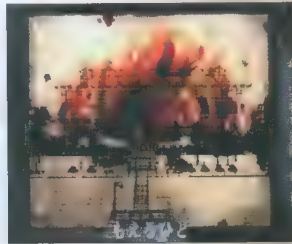
▶なぜか銃を持っているエディー。誰かを撃ったらしい。

▶会うたびに、少しずつ彼の様子がおかしくなっていく。

「ろう人形」を入手 08

南独房の一室に、祭壇のようなものがある。その上に置いてある「ろう人形」を入手しよう。独房は部屋数が多いので、入るべき場所をマップ上で一度確認してから進むと迷わずに済む。

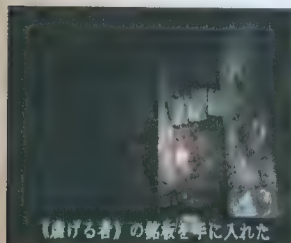
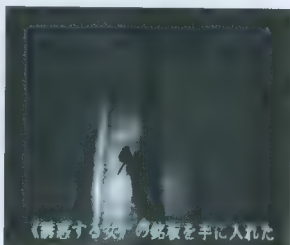
ろう人形を手に入れた

▲画面上で光っているのが「ろう人形」だ。すぐに気づくはず。

独房にあった絵

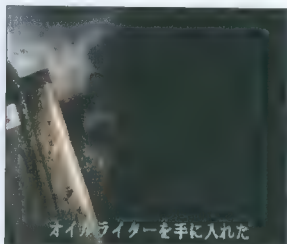
北独房東端の一室で、謎の絵を3枚見つける。タイトルは「もえるひと」、「そらとぶおんな」、「436人のかんきゃくがいるえんそうかい」。どれも意味あり気だが、絵のほかにはメモひとつ見つからないので、何に使うものなのかは不明だ。これら3枚の絵はメニュー画面「MEMO」の「独房に置いてあった絵1～3」でいつでも確認できるので、今後、気になる物を見つけたときにチェックしよう。

▲狭い部屋でも、向きを変えて調べると新しい発見がある。

もえるひと

▲何かの秘密が隠されているのだろうか。

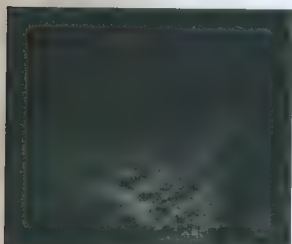
2、3枚目の銘板入手手順 10 ▶ 11

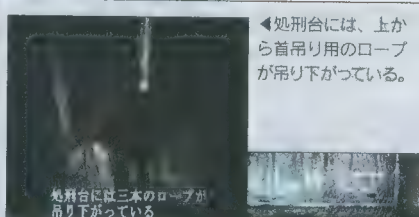
北側の独房へは鍵を開けるまでは東側の扉からしか入れない。西から4つ目の部屋で「《虐げる者》の銘板」を手に入れたら、廊下を西へ進み、扉を開けて南下していく。フロアのほぼ中央に位置する特別個人房エリアへ入り、奥にあるシャワー室で「《誘惑する女》の銘板」を入手する。これで、《飽食豚》《虐げる者》《誘惑する女》の3枚の銘板がすべて揃ったことになる。入手後は、フロア東に位置する広場へ向かおう。

▲「《虐げる者》の銘板」。表面には宗教画風の絵が描かれている。

▲シャワー室の床に、無造作に置かれている「《誘惑する女》の銘板」。

「オイルライター」を入手 12

フロア北西に面会室らしき部屋を発見する。室内は中央にガラス窓を挟み、東西に扉がある造り。東から入室すると携帯用救急キット、西から入室すると「オイルライター」を入手できる。

▲部屋の中央にガラス窓があるので、自由に行き来はできない。

処刑台の謎 13

広場の中央にある処刑台。この前面に3つの四角いくぼみがあるので、そこに3枚の銘板をはめ込もう。すると、広場入口に「蹄鉄」が出現するのがわかる。なお、銘板をはめ込む順番は自由。

▲かなり広いので迷いそうだが、扉からまっすぐすすめばいい。

●「蹄鉄」発見までの流れ

◀処刑台には、上から首吊り用のロープが吊り下がっている。

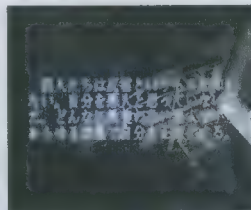
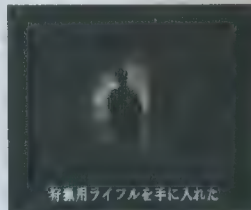
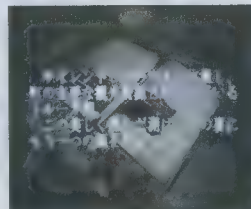
▶前面の四角いくぼみに、3枚の銘板をはめ込むと……。

▶「蹄鉄」が広間入口の扉にかかっているのを発見する。

「狩猟用ライフル」を入手 14▶15

面会室を西から出て監視員待機所へ。ここでは刑務所員の日誌と、湖の伝承に関する記事が載った雑誌を見つけられる。そこでそのまま北の武器庫へ進み、「狩猟用ライフル」を入手しよう。

▲ライフルは使い方さえ誤らなければ、強力な武器になる。

●武器庫と監視員待機所で発見できること

◀囚人たちについて赤裸々に語っている日誌を発見。

狩猟用ライフルを手に入れた

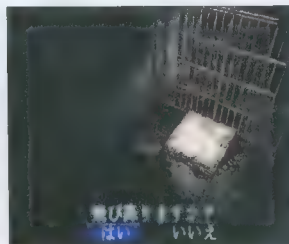
▲ここで「狩猟用ライフル」を入手。銃の中では最強レベルの威力を誇る。

◀「湖の伝承」はトルーカ湖関連の事件を集めた記事だ。

床の蓋 16

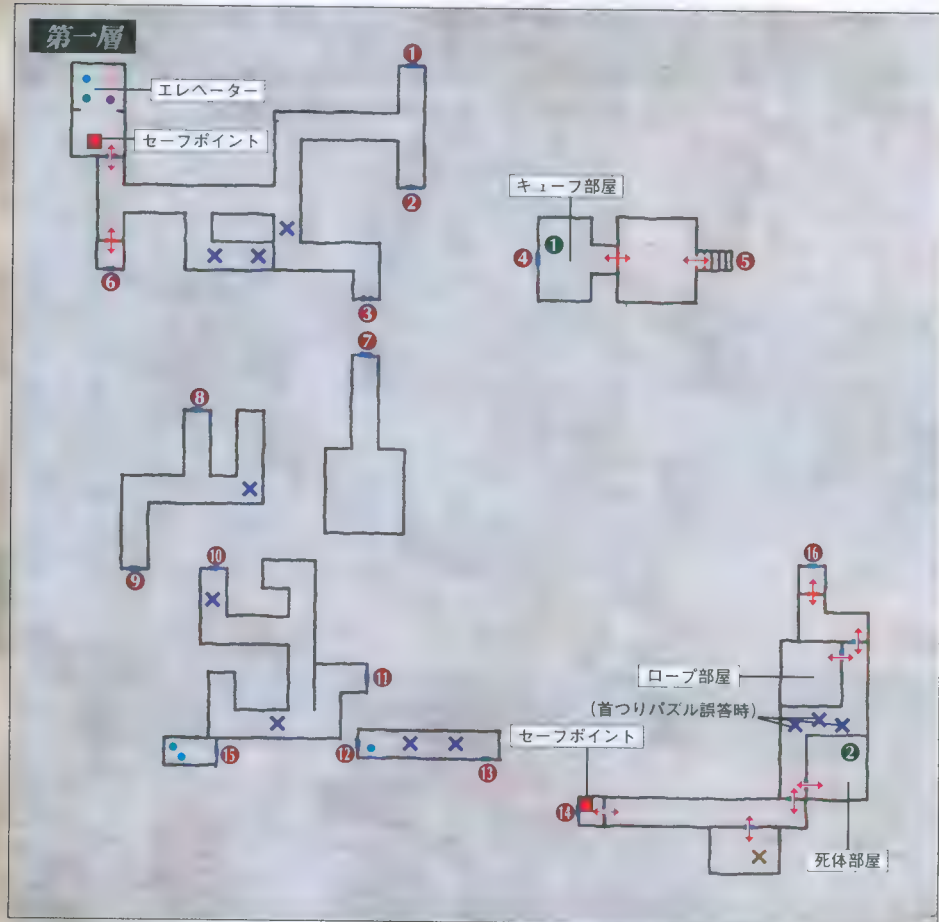
西の廊下を南へ進むと、床に取手のない蓋がある。ここでは「蹄鉄」と「ろう人形」、「オイルライター」を使うことになる。まず「オイルライター」で「ろう人形」のろうを溶かして蓋に流し込み、そこに「蹄鉄」をつけよう。すると取手の代用品が完成し、蓋を開けられるようになる。以上の行程は、アイテム選択時に表示される「Combine」機能で3つのアイテムを選択して使うと、自動的に行われる。

▲3つのアイテムを組み合わせると、取手の代用品ができる。

はい　いいえ

▲蓋を開けると、大きく深い穴が出現し、下へ降りられるようになる。

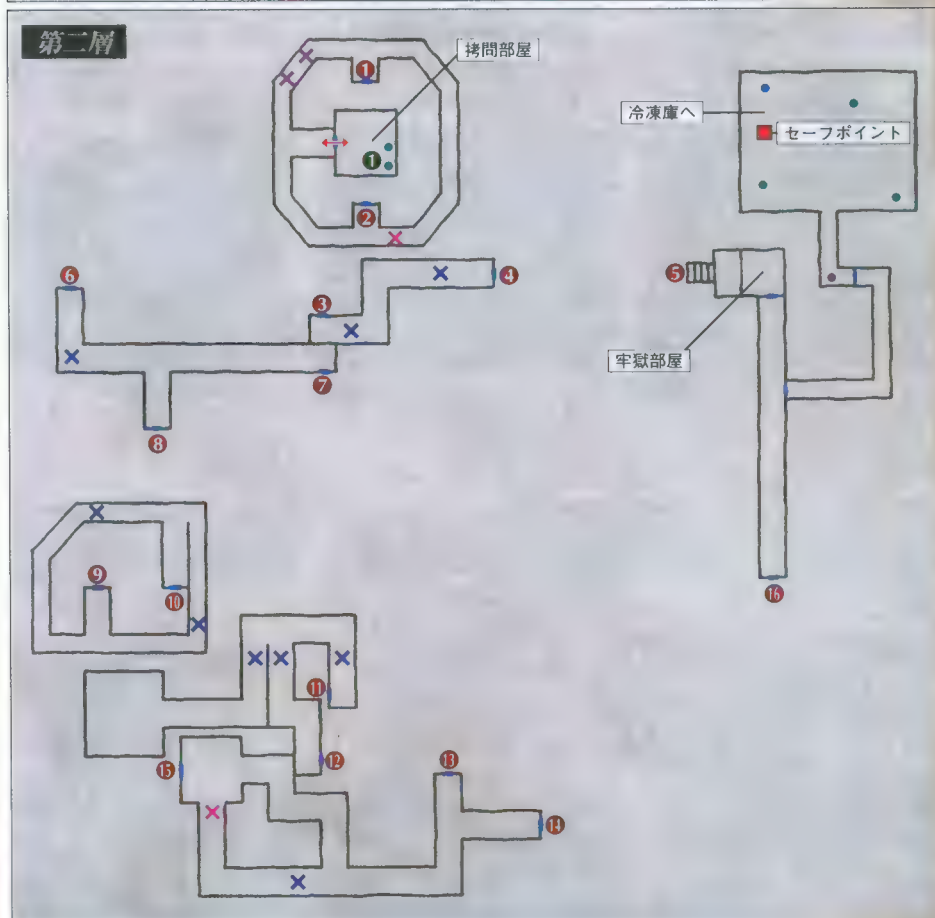
エレベーターへ 17 18 19

床の扉を開けると下へ続く穴が出現する。迷わずに奥へ奥へと進もう。すると、扉が開いたまま止まっているエレベーターがある。乗り込むと、自動的に扉が閉まり、下へ向かって動き出す。

▲行く手に穴が出現した場合は、すべて飛び込んでいい。

DATA

重要アイテム	出現モンスター	補給アイテム
❶大鉈	✕Lying Figure［8／9／10］	●携帯用救急キット
	✕Mandarin［2／2／2］	●アンプル
	✕Red Pyramid Thing type B［1／2／2］	●ショットガンの弾

第二層

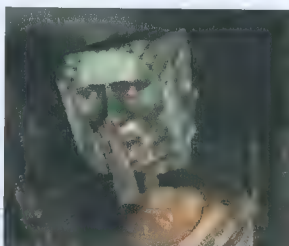
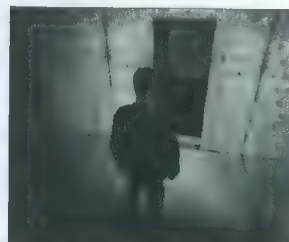
拷問部屋
冷凍庫へ
セーフポイント
牢獄部屋

Labyrinth hallway [探索]

「大鉈」を手に入れよう 20

迷宮通廊ではまず拷問部屋を目指す。拷問部屋手前の円形通路には、三角頭が出現する。ハシゴの前まで三角頭を引きつけ、ハシゴを登って逆側のハシゴから再度下りる。その後は走って拷問部屋へ。

▲拷問部屋で「大鉈」を入手。ほかの武器とはケタ違いの威力を誇る。

謎の人面サイコロ 21

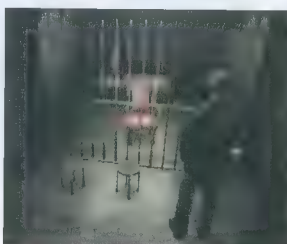
キューブ部屋にある人面サイコロ。このサイコロを回すと隣の部屋も回転する仕組みで、うまく通路の接点がかみ合うと通過が可能になる。何度か試していると通路が開くこともあるが、ポイントは、黄色の目をした面が手前正面にくるように回すこと。そして、そのまま何度か上下回転させると、隣の部屋からさらに奥へ続く通路が現れる。なお、操作画面に入るには、東側の壁を背にしてサイコロを調べればいい。

不気味な人面サイコロ。上下のほか、向きも変えられる。

▲見事正解を導き出すと、奥へと続く通路が姿を現す。

生きていたマリア 22

人面サイコロのパズルを解くと、キューブ部屋の奥に通路が現れる。その通路を進み、突き当たりの牢獄部屋へ移動する。この部屋には、病院の地下で三角頭に殺されたはずのマリアの姿がある。ムービーに入り、鉄格子越しにマリアとの会話が始まる。結局これ以上先に進むことはできないので、来た道を引き返すことになる。

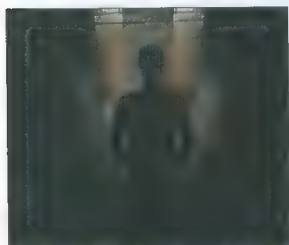
「ニッパー」入手 23

マリアと再会した後に、牢獄部屋からキューブ部屋へと戻る。すると、何もなかったはずの電源ボックスに「ニッパー」が刺さっている。忘れずに持っていこう。

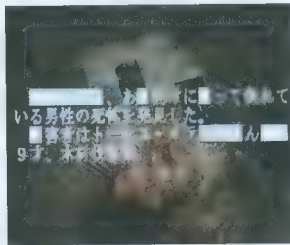
▲なぜか生き延びていたマリア。ジェイムスは驚きを隠せないでいる。

▲マリアは一とおり話し終わると、牢屋の奥に引っ込んでしまう。

▲意外と気づきにくい場所にあるので、取り忘れないように。

「ニッパー」の活用法 24

エレベーター前の道を南下し、針金が張り巡らされていて通れなかった場所へ移動する。「ニッパー」で針金を切断し、迷宮のさらに奥へ。途中、再度三角頭が出現するが、戦闘は避けて進もう。

▲「ニッパー」で針金を切ったら、奥のハシゴから下に降りる。

新聞発見 25

セーブポイントのある小部屋を目指す。小部屋では、血のりのついた新聞を発見する。汚れのためか文字が所々消えているが、どうやらアンジェラの家族に関連する記事のようだ。

▲文字は消えているが、オラスコ家が関係している可能性は高い。

アンジェラを救出 26

通路を歩いていると、どこからか声が聞こえてくる。急いで声のした部屋に駆けつけると、アンジェラがモンスターに襲われている場面に遭遇する。そのままモンスターと戦うことになる。

▲助けたのはいいが、どうやらアンジェラは錯乱しているらしい。

Tips Abstract Daddy

抱きつき攻撃に注意

武器の選択さえ間違わなければ、恐い相手ではない。初登場のアンジェラの部屋では1体だったが、この後では複数で登場することもある。

有効攻撃法

常に前へ出て抱きついてくるので、一定の距離を保ちつつ銃で攻撃しよう。銃は威力が高い「ショットガン」以上が理想。逆に「大鉈」など打撃系武器は、攻撃する前に抱きつき攻撃を受けるので、不便だ。

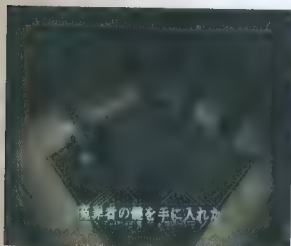
◀攻撃ヒット後の"のけぞり"を狙う。

行動パターン

攻撃方法は抱きつきのみ。抱きつかれたらすぐに振り払わないと、大きく体力を減らされる。部屋の角に逃げると、大きな体を利用して逃げ道を塞がれる場合もある。接近戦を避け、なるべく広い場所で戦おう。

◀油断していると死んでしまうことも。

死体のパズル 27

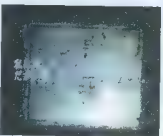
6体の死体のうち1人だけいる冤罪者を救い出す、という謎解き。死体部屋で答えだと思う死体を確認したら、ロープ部屋でそれに対応するロープを引く。正解なら鍵が手に入り、先へ進める。

▲パズルを解くと、死体部屋で「冤罪者の鍵」を入手できる。

●謎解きの手引き

EASY

ロープ部屋の貼り紙にヒント。"さらわれた子供はどこにもいない　その罪の証はどこにもない　処刑された彼は哀れである"から、冤罪者は誘拐犯とわかる。

NORMAL

同じく貼り紙にヒント。"火をつけもやした、たてもの三つ　しょうこもなんにも、ないけれど　ついでにおまけに、こうしゅけい"から、冤罪者は放火犯。

HARD

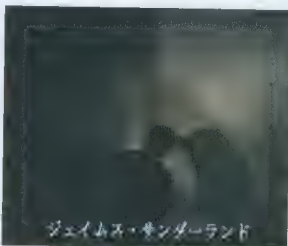
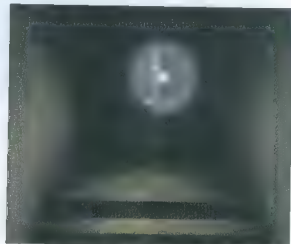
"子供をさらって監禁した男"＝誘拐、のように、ヒントに出てくる罪を消し、消去法で残ったものが答えとなる。謎解きの詳細は、P.103へ。

マリアの遺体発見 29

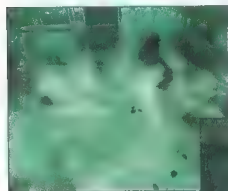
ハシゴを降り、通路をまっすぐ進むと突き当たりの牢獄部屋で、マリアの死体を発見する。先ほどの遭遇で生き延びていたことがわかったのに、なぜこんな姿になってしまったのだろうか……。

▲少し見ない間に殺害されたマリア。生きていたことも不思議なのだが……。

墓碑にジェイムスの名前が…… 30

牢獄部屋から戻ると、西にあった鉄格子の場所が通れるようになっている。そこから延びる一本道を進んでいくと、やがて地下墓地に到着する。墓地内の墓石を調べていくと、"アンジェラ・オラスコ"と刻まれた墓を発見する。さらに、その左隣には"ジェイムス・サンダーランド"という墓が。また墓石の前には、墓穴が掘ってあるのがわかる。この穴を調べると、強制的に地下へと進むことになる。

▲アンジェラの墓といい、誰かのイタズラにしてはタチが悪い。

▲一度穴の中へ入ってしまうと、もう戻ることができなくなる。

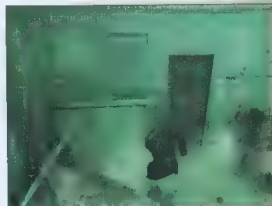
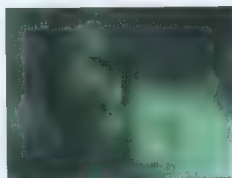
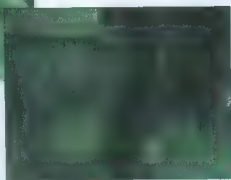
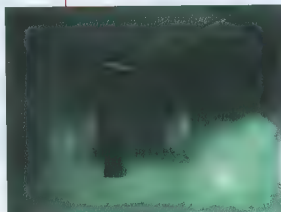
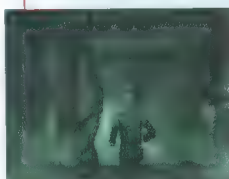
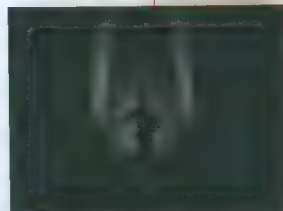
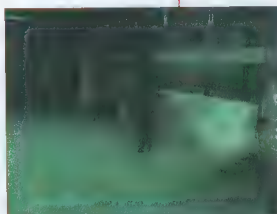
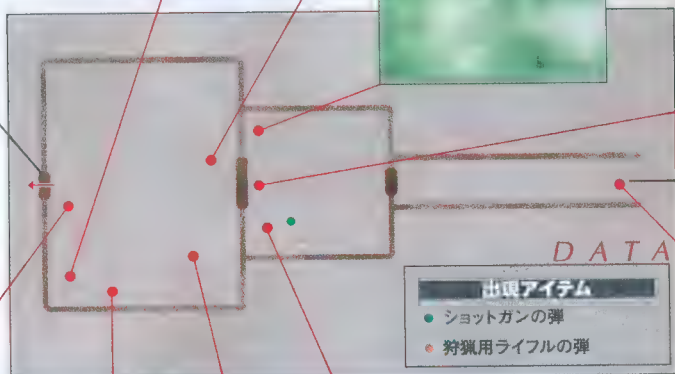
Labyrinth hallway～冷凍庫～

墓地から地下へ潜り、暗い廊下を抜けた先にある冷凍庫。中は冷気に包まれ、奥の広い部屋には大きな肉の塊がいくつもぶら下がっている。

▲薄い緑色の空間に真っ白な冷気が立ちこめる。

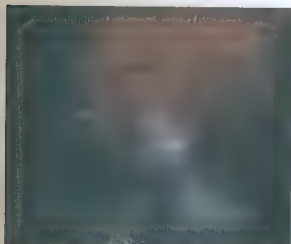
船着場へ

迷宮通廊より

DATA

出現アイテム
● ショットガンの弾
● 狩猟用ライフルの弾

※冷凍庫の地図は攻略本用に独自に作成したものです。

エディーの末路 31

長い地下通路を通過し、突き当たりの冷凍庫で、エディーと再会する。会うたびに様子がおかしくなっていくエディーは、ここにきて完全に正気を失ってしまった。これが、彼との最後の対面となる。

▲扉の向こうが冷凍室。そこにエディーが待ち構えている。

●暴走するエディー

◀完全に正気を失ってしまったのか、殺人を認めるエディー。

▶自分をバカにする奴はみんな殺してやる、と息巻く。

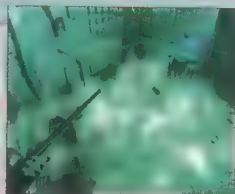
▶ついに怒りの矛先がジェイムスに向けられてしまった。

Tips エディー・ドンブラウスキー

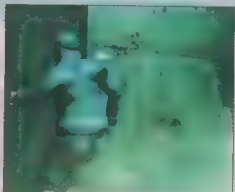
銃を乱射するエディー

エディーは銃を持っているので攻撃力は高いが、動きは少々鈍い。銃の構え始め、パンチの始動をよく見て、ライフルで攻撃しよう。

有効攻撃法

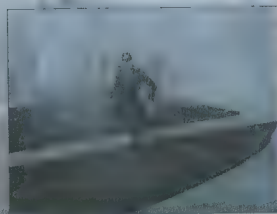
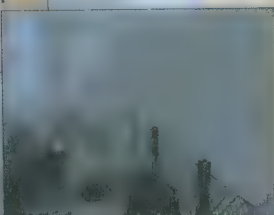
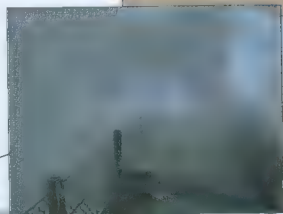
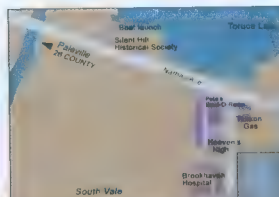
銃を発射されたら、避けることは不可能なので、ダメージ覚悟で撃ち合いに持ち込むのも手だ。その場合はライフルを使用し、エディーの動きが止まったときや銃を構え始めたところを狙って撃つと良い。

◀動きが止まったところを確実に。

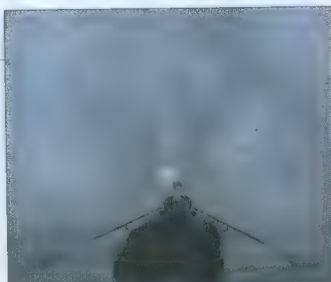
行動パターン

遠距離では銃を使い、近距離では殴りかかってくる。銃での攻撃は弾を撃ち尽くすと、装弾の時間があり、また銃を下ろして走り回ることもある。そのときを狙って攻撃するのも手だ。

◀形勢不利になり、逃げ出すエディー。

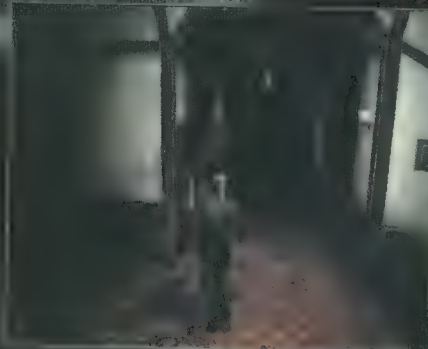
Boat launch

冷凍庫を抜けた先は、L字型の船着場。辺りを見渡すことのできないほどの真っ白な霧が続き、そこは荒らされた形跡が何もない、静かな場所だ。

▲木製の桟橋を進むと、ぼんやりとした光が。

ボート漕ぎアクション解説

船着場から、次の目的地であるホテルまでは、ボートで移動する。方向キーの上下で前後進、さらに×ボタンを押すと早漕ぎになる。また左右で旋回もする。アクションモードHARDでは、左右のスティックで直接オールを操作することになる。ボートでの移動中は、湖上で現在地を確認できないため、少しでも方向がズレていると、長時間ボートを漕ぎ続けることになる。なるべく直線で進むこと。

◀湖上では、遠くに見える光を目印に進む。まずはこの光を見つけるために旋回しよう。

Lakeview Hotel

「あの思い出の場所であなたを待っている」
亡き妻からの手紙に誘われ、たどり着いたホテル。果たしてここがその思い出の場所なのか。霧と静寂につつまれたホテルに、ジェイムスは足を踏み入れる。

#04で移動する建物

Lakeview Hotel（前）

→地図はP.88～90へ

Lakeview Hotel（後）

→地図はP.90～93へ

1階

従業員用エレベーター
従業員控室
事務室
受付
ロビー
セーブポイント
（魚のカギ入手後）
レストラン
常温室
倉庫（客室関係）

Lakeview Hotel（前）

DATA

重要アイテム

- ❶ホテルの地図(客用)
- ❷《魚》の鍵
- ❸ホテル312号室の鍵
- ❹ホテルの地図(従業員用)
- ❺《白雪姫》のオルゴール
- ❻ビデオテープ
- ❼缶切り
- ❽ホテル階段の鍵

出現モンスター

- ✕ Mannequin [1／2／3]
- ✕ Abstract Daddy [2／2／2]

補給アイテム

- ● ハンドガンの弾
- ● 狩猟用ライフルの弾

▲「《人魚姫》のオルゴール」は、ホテル中庭にある噴水前に置かれている。

DATA

アイテム	アイテム
❶ ホテル204号室の鍵	● 栄養ドリンク
❷ 従業員用エレベーターの鍵	● 携帯用救急キット
❸ 《灰被り姫》のオルゴール	● ハンドガンの弾
モンスター	● ショットガンの弾
✕ Mannequin (2/2/2)	狩猟用ライフルの弾
✕ Abstract Daddy (1/2/2)	

2階

従業員用エレベーター
202号室 ❸
204号室 ❷
Ev.
セーブポイント
(《白雪姫》のオルゴール入手後)
❶
図書室
クローク
エレベーターホール

3階

313号室

Lakeview Hotel(前)

DATA

重要アイテム

なし

出現モンスター

なし

補給アイテム

なし

地下

❶ ❸ ❷

バー

バー調理室

ボイラー室

DATA

重要アイテム

❶ シンナー

❷ バーの鍵

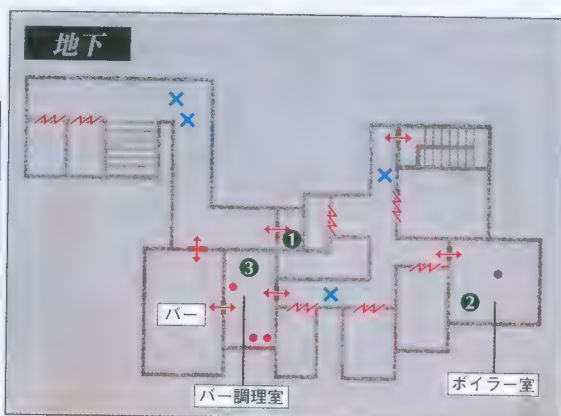
❸ 電球

出現モンスター

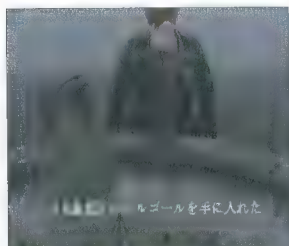
✕ Mannequin [3/4/4]

補給アイテム

● 栄養ドリンク

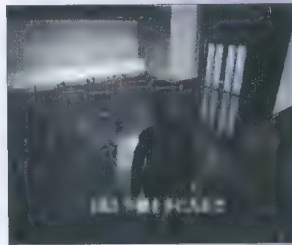
● 携帯用救急キット

Lakeview Hotel（前）[探索]

「《人魚姫》のオルゴール」を入手 01

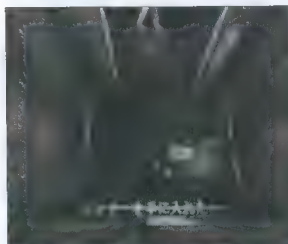
ボートを降りたら、ホテルの敷地内に入る。中庭で、西の噴水の縁に置かれた「《人魚姫》のオルゴール」を入手してから、ホテル内へ進もう。

ローラから受け取った手紙 03

ホテル内に入ったら、すぐ右手にあるレストラン“Lake Shore”へ向かう。ピアノに近づくとローラが登場する。ここで彼女から、メアリーとの関係を初めて明かされ、メアリーからのものだという手紙を受け取る。ピアノの反対側には一つだけセッティングされているテーブルがある。ここを調べると「《魚》の鍵」が入手できる。

▲ホテルへ入る前に入手しておくと、先の流れがスムーズになる。

▲突然ローラが出現。メアリーのことをいろいろ教えてくれる。

▲魚のキーホルダーがついたこの鍵は、建物の鍵ではないようだ。

地下で「シンナー」を入手 04

中庭入口の正面の階段から地下へ。廊下を進むと、扉が開いたままのエレベーターがある。中には「シンナー」があるので、入手していくこと。

「ホテル312号室の鍵」を入手 05

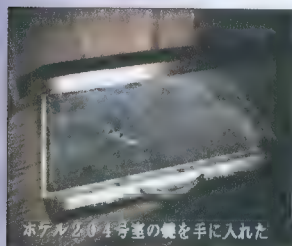
ロビーにある受付にはジェイムス宛のメッセージがある。また、受付の中にあるキーボックスには「ホテル312号室の鍵」があるので忘れずに入手しておこう。受付に近付いたときに、ジェイムスの視線がキーボックスに注がれていることに気づけば、鍵を見つけるのは難しくないはず。また、ロビー中央でディスクタイプのオルゴールを発見できる。しかし、この時点ではまだ鳴らしても狂った音しか聞こえない。

▲「シンナー」はエレベーターの床に転がっている。

▲ジェイムス宛に誰かが届けたと思われる。差出人が誰なのかは不明。

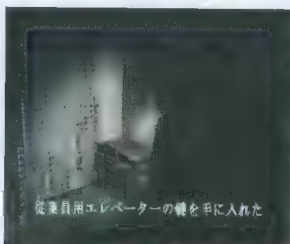
▲「ホテル312号室の鍵」を発見。わかりにくい場所なので要注意。

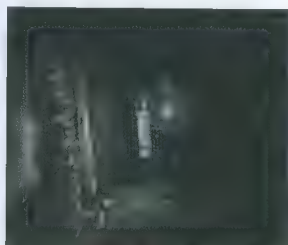
「ホテル204号室の鍵」を入手 07

2階にあるクロークで、鍵つきのかばんを発見する。「《魚》の鍵」を使ってかばん開けると、中から「ホテル204号室の鍵」が見つかる。クロークを出て、204号室へ向かおう。

ホテル204号室の鍵を手に入れた

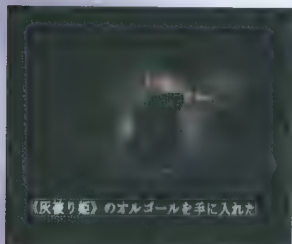
▲大きなかばんを開けると、中には鍵が1つだけ、ポツンと入っている。

壁の穴をくぐると…… 08

2階の西廊下を北上し、204号室へ。クロークで手に入れた「ホテル204号室の鍵」を使って入室する。部屋に入ったら、まず机の上にある「従業員用エレベーターの鍵」を入手すること。さらに室内を調べると、北側の壁に大きく開いた穴を見つけられる。この穴は202号室へと通じていることがわかるので、先へ進み室内を探索する。

従業員用エレベーターの鍵を手に入れた

▲「従業員用エレベーター」はフロアのどこかにあるはずだ。

▲壁の穴はわかりにくい場所にあるので、見落とさないように。

「《灰被り姫》のオルゴール」を入手 09▶10

202号室では、ロックつきトランクのほか、ベッドからマジックで塗りつぶされた写真を発見。このトランクを開けるには、「シンナー」で写真のマジックを消して出てくる単語に合わせると開く。

《灰被り姫》のオルゴールを手に入れた

▲トランクの中には、「《灰被り姫》のオルゴール」が入っている。

●トランク解錠の流れ

写真の一部は……塗りつぶされている

◀トランクの写真を発見。しかし、肝心な部分が読めない。

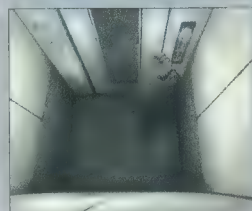
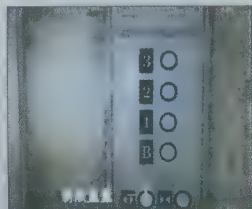
▲写真に「シンナー」を使うと、ロックの暗号が見えてくる。

◀アルファベットのダイアルを、写真の単語に合わせる。

従業員用エレベーターの使い方

「従業員用エレベーターの鍵」を使って、2階東にあるエレベーターホールへ。従業員用エレベーターに乗り込むが、定員オーバーのブザーが鳴り、作動しない。そのため、1度降りてみることに。

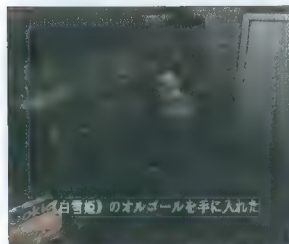
▲エレベーターホールは、2階エレベーターの東隣の部屋。

●エレベーターに乗るには

◀"制限重量　一人"をまず確認する。体を軽くすればよいようだ。

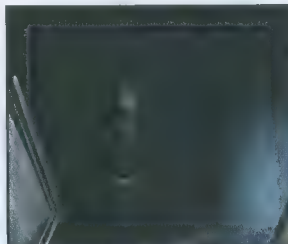
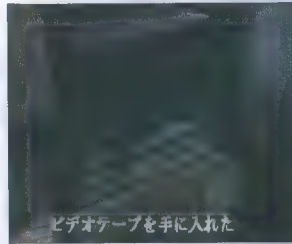
▲ホール内に戸棚を発見。ここにアイテムを預けることにする。

◀アイテムをすべて預けた状態で乗ると、エレベーターが動き出す。

「《白雪姫》のオルゴール」入手

従業員用エレベーターを使って1階に下りてくる。東端の常温室では、たくさんのりんごやかぼちゃに囲まれ、ひっそりと置かれている「《白雪姫》のオルゴール」を発見できる。

▲「《白雪姫》のオルゴール」を入手。これでオルゴールが3つ揃った。

事務室の金庫には

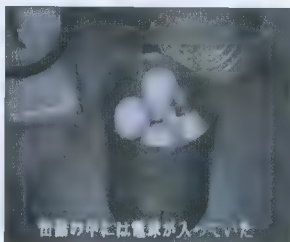
受付にあったジェイムス宛のメッセージに従い、事務室へ向かう。事務室は従業員用エレベーターのすぐ北にあり、廊下に面した窓に"Office"と書いてある。入口の扉を開け、室内に入ると扉が開けっぱなしになっている金庫がある。中を調べると、「ビデオテープ」と「缶切り」が入っているので、両方とも入手しよう。

▲廊下全体が暗いので、入口の扉は多少見つけにくくなっている。

▲「ビデオテープ」入手後は、再生できる場所も同時に探していきたい。

「バーの鍵」入手 15

1階東階段から地下へ。廊下を南へ進み、東にあるボイラー室で「バーの鍵」を入手。その際モンスターが出現するが、アイテムをすべて預けているため戦闘は不可能。ひたすら逃げるしかない。

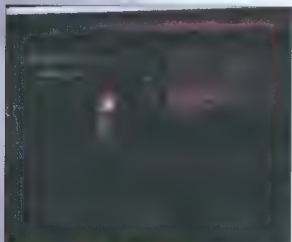
「電球」を手に入れる 16

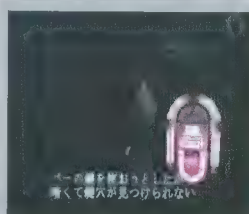
地下南の通路を西にまっすぐ進んだ突き当たりには、バー調理室がある。ここでは多くの栄養ドリンクが並ぶなかに、ラベルのない缶詰を見つけられる。事務室で入手した「缶切り」を使って開けてみると、中にはたくさんの「電球」が入っていた。「電球」を入手し、ひととおり探索を終えたら、西の扉から隣のバーへと進もう。

▲「バーの鍵」は、ボイラー室内のハンドルにかけられている。

▲「ライト」の代用品として、使うことはできないだろうか。

▲バーの調理室では回復アイテムも手に入る。忘れずに入手しよう。

「バーの鍵」を使うために 17

バー調理室からバーへ抜けた後に、北側の廊下へ通じる扉を出ようとする。だが、暗闇のため鍵穴を見つけられない。カウンターの上にあるライトスタンドに「電球」を差し込むと照明が点く。

▲薄暗いバーの店内。これといったアイテムは見つからない。

●光源を確保するには

◀せっかく「バーの鍵」を持っているのに暗くて使えない。

▲カウンターにあるライトスタンドに気づけば、光源の確保ができる。

◀今度は「バーの鍵」で扉を開けることができる。

オルゴールのパズル 19

1階ロビー中央の壊れたオルゴールに、《人魚姫》《灰被り姫》《白雪姫》の3つのオルゴールを正しく配置して、メロディを奏でよう。正しく鳴らすと、「ホテル階段の鍵」が手に入る。

▲アイテムのオルゴールを置くためのくぼみが3つついている。

●謎解きの手引き

EASY

ヒントはない。基本的にオルゴールの置き場所は問わず、《人魚姫》《灰被り姫》《白雪姫》の3つが揃っていれば、どんな並び順でもよい。

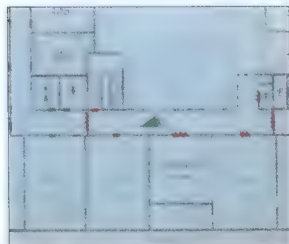
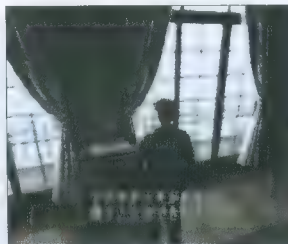
NORMAL

ヒントはオルゴール前面のプレートにある。左から“闇夜の鐘に消える姫”は灰被り姫、“死して蘇る姫”は白雪姫、“言葉を持たぬ歌姫”は人魚姫を指す。

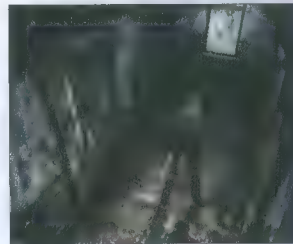
HARD

同じく前面プレートにヒント。“浅はかな欲にまみれて、小さな靴は血にそまる”とはどういう意味か。謎解きの詳細は、P.103を参照のこと。

312号室へ 19 ▶ 20

1階ロビーで入手した「ホテル階段の鍵」を使って、西階段の鉄格子を開けて3階へ。「ホテル312号室の鍵」を使用して、階段正面の312号室に入室する。ところが、「ホテルの地図」に書かれた“Waiting for you”という伝言の主は、室内には見当たらない。仕方なく部屋を調べると、ビデオデッキを発見する。まだ使えるようなので、事務室で見つけた「ビデオテープ」を再生してみよう。

▲3階へ進めるようにはなるが、通行可能な場所はほとんどない。

▲「ビデオテープ」を再生すると、ジェイムスの回想にも似た場面が。

異様な雰囲気に包まれた…… 20

部屋を出ようとすると、真っ白になった風景から、何かしらの変化が起こったことに気づく。以降、もうひとつの世界を彷徨うことになる。建物は同じだが、入室できる場所が変化している。

▲建物は今やすっかり荒廃し廃屋のようになっている。

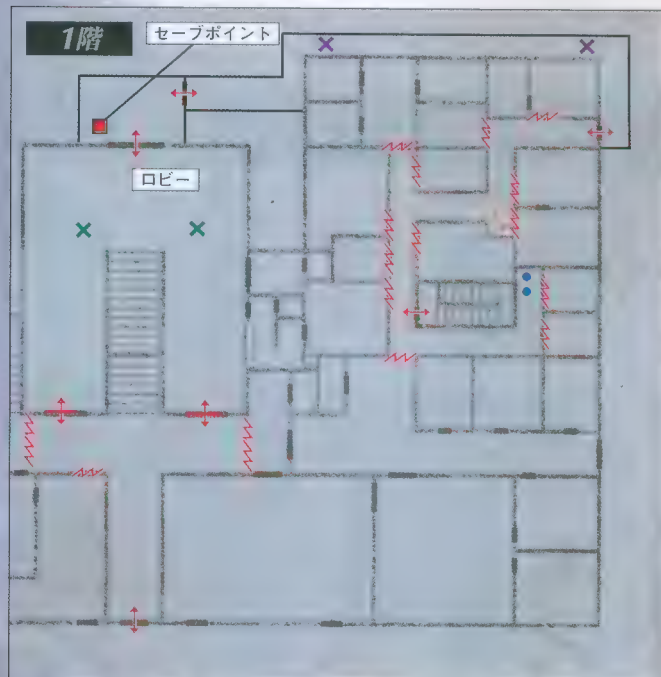
1階

セーブポイント

ロビー

Lakeview Hotel(後)

2階

207号室

DATA

重要アイテム

?

出現モンスター

× Mandarin［2／2／2］

× Red Pyramid Thingtype B［2／2／2］

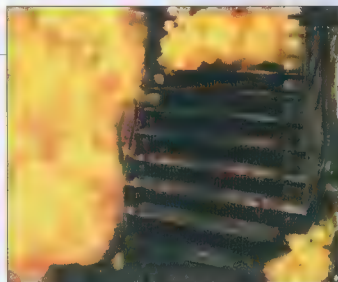
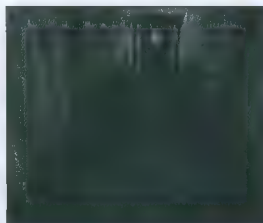
補給アイテム

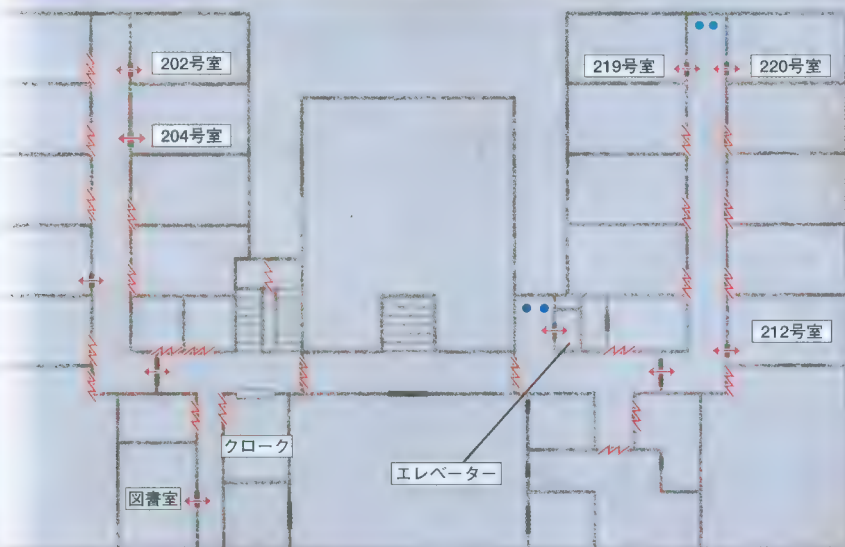
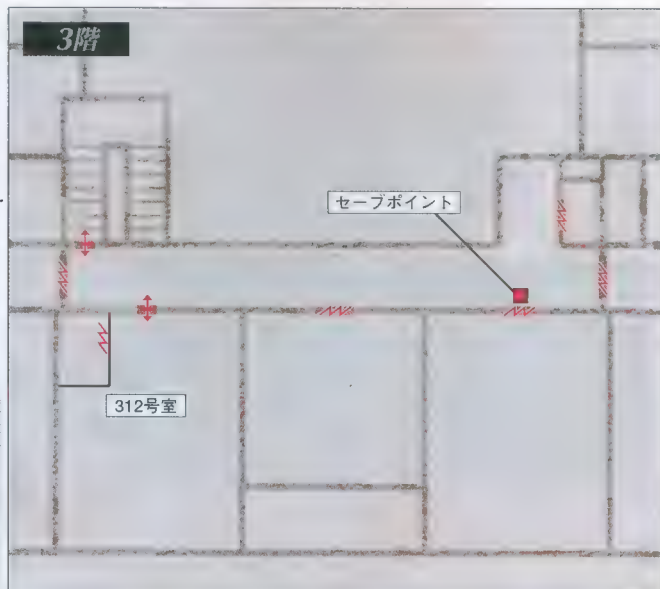
● アンプル

狩猟用ライフルの弾

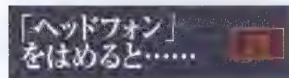
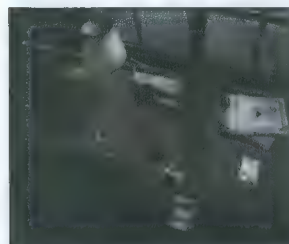
※マップ北側の実線は、「ホテルの地図」では表示されない廊下と部屋を表します。

絶えず目にする奇妙な光景

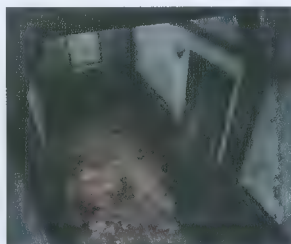
ビデオテープを再生した後は、ホテル内の風景が一変し、奇怪な風景の目の当たりにする。そのさまは、空間が歪んでいるかのような錯覚すら覚えることになる。ジェイムスの身の回りで、一体どんな異変が起きているのか。

▲室内の雰囲気が変わった後、やがてどこからか不審な炎に包まれることに。

DATA

重要アイテム	出現モンスター	補給アイテム
なし	なし	● アンプル ● ハンドガンの弾

202号室
204号室
219号室
220号室
212号室
クローク
図書室
エレベーター

Lakeview Hotel(後)[探索]

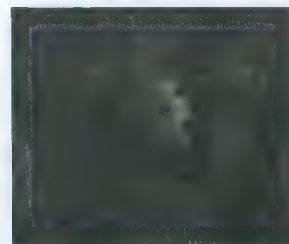
「ヘッドフォン」をはめると……

2階の図書室では、奥の机の上から「ヘッドフォン」を手にできる。これに耳を当てると、かつての病室での会話が聞こえてくる。ビデオを再生したことを契機に、町全体に何か異変が起きたようだ。

▲前回この部屋に来たときにはなかったヘッドフォンが置かれている。

ワープゾーン 21 ▶ 22

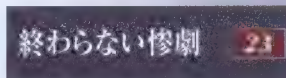
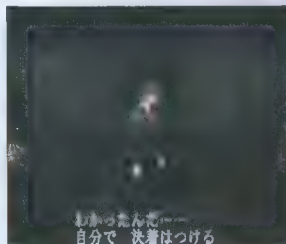
2階へ下りると、フロア全体が荒廃していることがわかる。ここから先は、ワープゾーン化した部屋が多く存在するが、基本的には202号室から219号室へ移り、そのままエレベーターに乗り地下を目指せばいい。迷ってしまった場合は、すぐに現在地の確認を行うこと。下にワープゾーンの部屋とジャンプ先を記したので、ホテル内部の細かな探索をする場合の参考にしてほしい。

▲ドアをくぐると全く別の場所に来ている。202号室を通るのが正解。

ワープゾーン対応表
202号室→219号室
204号室⇔207号室
212号室→202号室
219号室→220号室
220号室→207号室

アンジェラと遭遇 22

地下へ降りたら、バーを経由して北東の階段へ向かう。バーとそれに続く調理室には、補給アイテムが充実しているので残らず取得していくように。北東の階段への扉を開けると、そこには炎上した階段が。やがて階上から錯乱したアンジェラが現れる。しかし、彼女は再び炎の中へと消えてしまう……。階上へは炎に阻まれ進むことはできないので、扉を引き返し、目の前の階段を階上へと上がっていく。

▲水浸しの廊下を進み北東の扉へ。水中のモンスターにも気をつけよう。

▲一見幻覚のような気もするが、炎に触れるとダメージを受ける。

終わらない惨劇 23

ロビーへ行くと、そこで三角頭に処刑されるマリアの姿を目撃する。そして、三角頭2体を相手に、単身で戦いに挑むことに。ジェイムスの見る悪夢は、まだ終わりそうにない……。

▲武器が大鉈から槍に変化。攻撃スピードが今までより速いことに注意。

STAIRWAY to DECIPHER

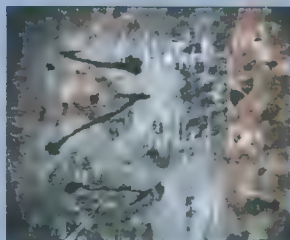
解読への階段

メアリーを見つけるために、避けては通れない謎解き。ここでは、そこに提示される8つの難問を解読する方法を解説する。

時計の謎

Wood Side Apartment

◆人の性格が時計の針を表す

東アパート208号室の大きな置き時計。長針、短針、秒針、3種の針をある時刻に合わせることで209号室へ進める道が開く。この謎解きを解くヒントは、208号室時計のある部屋の、南側の壁に残る傷跡。もう1つは電話脇にあるノートのメモである。ゆっくり、早いといった針の動き方と、人の性格を一致させることが、謎を解く鍵となる。

ヘンリー	：	短針
ミルドレッド	：	長針
スコット	：	秒針

3でないスコットは15で

▲時計の針が示す数字で、3ではなくて15、と言えば……。壁の傷跡の方向にも注目すれば、答えはわかるはず。

ダイヤルロック

Blue Creek Apartment

◆数字、記号の表す奇妙なメッセージ

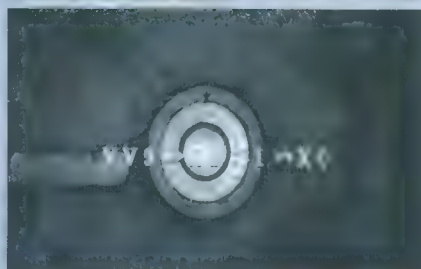
西アパートの203号室にある金庫を解錠する謎解き。金庫の中には「ハンドガンの弾」が4個入っている 同室のトイレに落ちている財布の中には、数字や記号で構成された短いメモがあり、金庫のダイヤルの回し方、すなわち解錠法を示している。数字はダイヤルを止める場所を、矢印は、ダイヤルを回す方向を示している。注意したいのは、この番号はランダムで変化するため、解く前は必ずメモで確認する必要がある。

EASY / NORMAL

（ヒント）

始めの番号はどちらに回してもいい。まず10に合わせたら、矢印の向きをチェック。右回転させて11に合わせるということがわかる。その次は、左向きなので、左回転させて16に合わせればよい。

HARD

（ヒント）
V=5、X=10の位

かなり複雑に見えるが、VとXがローマ数字であることに気づくと道が開ける。そこでVは5、Xを10に置き換えよう。すると上の写真の例では「559>>102<<1>>100」となる。が、ダイヤル番号は2桁までなので、ローマ数字は10の位を表すと考えられる。

3枚のコイン

◆コインの絵が象徴している事柄がポイント

机にある5つの穴に、3種の異なるコインをはめる謎解き。これを解くと西アパートの209号室へ入るための鍵が入手できるのだ。

机にかかれた文章を解読すれば、どのコインをどこへはめれば良いのかわかる。また、ここではメニュー画面でコインを調べてみよう。老人は男性であり、囚人は女性、といったそれぞれのコインが象徴するものが見えてくるはず。実は、コインの象徴する事柄も、重要な謎解き要素となっているのである。

コイン《老人》
年老いた男性。象徴するものは、おじいさん、白き髪など。

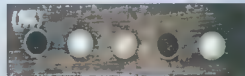
コイン《囚人》
囚われの身である女性。象徴するものは、おねえさん、虜囚など。

コイン《蛇》
象徴するものが多い蛇。地を流れるもの、にょろにょろり、長きものなどがある。

EASY

机の文章を見てみよう。右端が"おねえさん"であることから、囚人のコインが一番右。左端は"おじいさん"なので老人のコイン。真ん中で"にょろにょろり"という記述から蛇のコインが当てはまる。さらには"穴が2つ余る"ことまで説明しているため、ヒントは非常に親切。

NORMAL

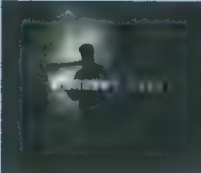
"囚われの身の左に白き髪"というのは老人が囚人の左にくることを意味する。さらに"老いたものの傍らには長きものは止まらない"と"蛇は夜明けの近くに止まる"から、蛇は老人の隣にはなく、机の向きから考えると右側にくる。

HARD

抽象的な文章なので、解読は困難である。コインの象徴する事柄を把握し、並び方も読みとる必要がある。机のメモを部分的に解説していこう。

(ヒント)
始まりの一つは彼のものの席である
彼のものを例える言葉はない
側に従うのは下僕であり、崇めるものである
地を流れるものは隠れるものの隣にある
地を流れるものは誘うものである
誘うものはまず女のみに寄る
人々は見えるもの全てを見、そして語り合う
言葉は口より発することを知らぬ者はない
あるがなく、なくてあるもの、それは彼のものである
なくてあり、あるがなきもの、それは隠れるものである
ありてあるもの、あるべき場に帰ることは喜びである
やがてそれは恵みになる
黒天の不動星を背負いて座す
この語りは目覚めの陽の方を起点とする

❶彼のものを例える言葉はない
「例える言葉はない」。つまり彼のものというのは、老人でも囚人でも蛇でもない。

❷あるがなく、なくてあるもの…
どこが空き、どこにコインがはまるかを表している。彼のものや隠れるものは、老人や囚人、蛇のように単純に実体が存在するものではないということを表している、つまりこの2つのものが示す場所にはコインがはまらないことになる。

❸地を流れるものは誘うもの…
"地を流れるもの"は蛇を表す。そして"地を流れるものは誘うもの"から、蛇=誘うもの、とわかる。次に、"誘うものはまず女のみに寄る"という記述から、蛇と女、つまり囚人が並ぶということであるようだ。

❹黒天の不動星を背負いて座す……
黒天の不動星とは、北極星のこと。これを背にして、目覚めの陽の方、つまり東は左側となる。よってコインの並べ方は左から考えることになる。

ロックドア

Brookhaven Hospital

◆ボタンを押す順番を考える

病院3階の病室棟廊下へ移動するために解錠しなくてはならないドアのロック。4つの数字を順番に押すだけだが、HARDの場合は、その数字の選択と、順番の考察の両方を行なう必要がある。

EASY・NORMAL

◀1階控え室、ホワイトボードに記された4ケタの数字を順番に押すだけで良い。

(解)
⑦-③-③-⑤

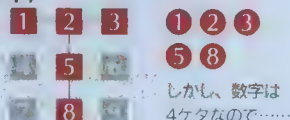
HARD

5つのボタンから4つ選択し、「T」の文字を描くようにボタンを押せばよい。コツは、「T」を描く順番に沿い、それぞれの線の始まりと終りを結ぶようにボタンを押せばよい。

(ヒント)

1	2	3
4	5	6
7	8	9

①②③
⑤⑧

しかし、数字は4ケタなので……

トリック・オア・トリート

Brookhaven Hospital

◆突然出題されるクイズ、問題文はメモされない

病院のエレベーターで、突然始まるクイズ。正解すればショットガンの弾などの賞品が。ただし、間違えるとダメージを受けるので解答前には体力の回復を。

メモや地図を見れば答えは簡単だが、問題文は一度しか見ることが出来ない。そこで問題文及び、解答選択肢を右に記しておく。

第1問

サイレントヒルにある遊園地の名前は？

① ファンタジー・ランド
② サイレントヒル・アミューズメントパーク
③ レイクサイド・アミューズメントパーク

参照できるメモ

→サイレントヒルの地図

第2問

サイレントヒルで起きた陰惨な殺人事件の犯人は？

① ウォルター・サリバン
② スコット・フェアバンクス
③ エリック・ゲイン

参照できるメモ

→殺人事件の記事

第3問

ベイルウィル地区へ行くための唯一の道の名は？

① ハックマン・ロード
② レンテル・ストリート
③ ネイサン・アベニュー

参照できるメモ

→サイレントヒルの地図

※解答は色で示しています

コードロック

Silent Hill Historical Society

◆よく押されるボタンは、いつでも綺麗

資料館で、鍵を拾った後に解くコードロック。メモなどのヒントは一切なく、初めは戸惑うだろう。しかし、ボタンの状態を見ると、様子の異なるものがいくつかある。暗号となるボタンは良く押される＝ボタンが擦れていつでも綺麗、とわかれば、色違いのボタンの組み合わせがコード解除の鍵であると推測できる。

◀色違いのボタンは3つ、ランダムで2つしかない場合もある

1.ボタン上部のランプが押すボタンの数を表す。
2.綺麗になっているボタンは、必ず一度は押す。
3.3つボタンの場合、同じボタンは2度使わない。

●ボタンの組み合わせ

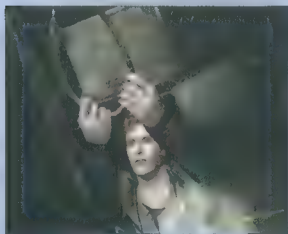
2ボタン	3ボタン
A→A→B	A→B→C
A→B→B	A→C→B
A→B→A	B→A→C
B→A→A	B→C→A
B→B→A	C→A→B
B→A→B	C→B→A

◀考えられるボタンの組み合わせを表にしたもの。[illegible]

冤罪者はだれだ？ *Labyrinth*

◆冤罪者の無念を晴らす

6体の死体から、無実の罪で死んだ人を探す謎解き。迷宮通廊を突破するのに避けては通れない。

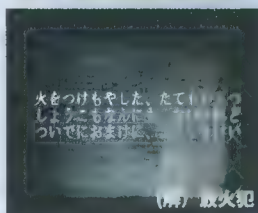
ヒントはロープの並ぶ部屋にあるメモ。難易度によって、ズバリ冤罪者のことを述べている場合と、犯罪者を確定させ、残った容疑者が冤罪者であるとわかる場合に分かれる。放火は炎、といった罪のイメージを捉えることも大切。

▲冤罪者がぶら下がる位置と同じ位置のロープを引っ張ろう。

EASY

（解）誘拐犯

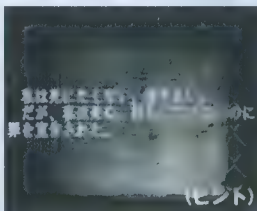
▲証拠もなく、処刑された哀れな男性に対する一文。冤罪者は誘拐犯。

NORMAL

火をつけもやした、たて…
しょうこもなんに…
ついでにおまけ…
（解）放火犯

▲証拠も何もないまま処刑するなんて……。冤罪者は放火犯。

HARD

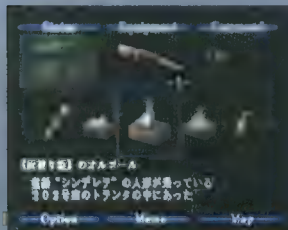
メモをよく読んでみよう。中には実際に罪を犯した人物のことが書かれている。一方、この文章を書いた人物は、自分はなぜ処刑されるのかを理解できていない。おそらく、冤罪者なのだろう。

（ヒント）

◀冤罪者の綴った長い文章。実刑犯罪者を確認できる。

メロディ・オブ・オルゴール *Lakeview Hotel*

◆オルゴールを奏でる、3つの少女の物語

3つのオルゴールをそろえ、メロディーを奏でることで3Fへの鍵が手に入る、ホテルでの謎解き。3つのオルゴールを大きなオルゴールのどこへ置けばよいのか。これを解読する必要がある。オルゴールのモチーフとなっているキャラクターの特徴を、プレートのメッセージと重ね合わせよう。

【灰被り姫】のオルゴール
童話"シンデレラ"の人形が乗っている
202号室のトランクの中にあった

▲オルゴールを調べる。灰被り姫とはシンデレラのことだとわかる。

EASY （解）3つのオルゴールをはめればいい。場所は適当で構わない。

NORMAL （解）各物語に沿ったヒントがプレートに表示されている。
左 灰被り姫　中央 白雪姫　右 人魚姫

HARD

（ヒント）物語に関係する事柄をピックアップしてプレートに示されている。

▲小さな靴、というメッセージが。"靴"がキーワードである物語は？

▲例え死という結末を迎えようとも、幸せであっただろうキャラクターは？

▲不幸を呼び寄せてしまうほど、美しかったキャラクターとは？

サイレントヒル2公式ガイド

Staff

Planning & Editing

コナミ株式会社　CP事業部
NTT出版株式会社　佐藤匡以
有限会社エスティフ

Design & Layout

株式会社エストール

Cover Design

株式会社エストール

初版発行　●2001年9月27日

発行　●コナミ株式会社
発売　●NTT出版株式会社
東京都目黒区下目黒1-8-1　アルコタワー
TEL 03-5434-1010
URL http://www.nttpub.co.jp
印刷　●図書印刷株式会社
DTP製版　●株式会社エストール
ISBN4-7571-8102-7 C0076

定価はカバーに表示してあります。
乱丁・落丁本はお取り替えいたします。
ゲーム内容に関するご質問にはいっさいお答えできません。

KONAMI

「あの思い出の場所であなたを待っている」
亡き妻からの手紙。霧につつまれ、異形のものが徘徊する町で、
生き延び、手紙の真実を追求するために必要なこととは。

●攻略チャート＆マップ解説、解説ページで探索を徹底サポート
●危険に立ち向かい、謎を解くための必須アイテムリスト
●謎解きの各レベルに対応した解法へのヒントを解説

NTT出版

ISBN4-7571-8102-7

C0076 ¥1000E

9784757181021

1920076010002

KONAMI

「あの思い出の場所であなたを待っている」
亡き妻からの手紙。霧につつまれ、異形のものが徘徊する町で、
生き延び、手紙の真実を追求するために必要なこととは。

- ●攻略チャート＆マップ解説、解説ページで探索を徹底サポート
- ●危険に立ち向かい、謎を解くための必須アイテムリスト
- ●謎解きの各レベルに対応した解法へのヒントを解説

NTT出版 定価(本体1,000円+税)